



PENERAPAN PERMAINAN DAGANG-DAGANG DALAM MENINGKATKAN  
KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA. AL-KAUTSAR JALAN KARYA  
GANG LANGGAR KEC. MEDAN BARAT KOTA MEDAN  
T.A 2018/2019

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

LENI WAHYUNI GINTING

NIM. 38.15.4.107

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA



**PENERAPAN PERMAINAN DAGANG-DAGANG DALAM MENINGKATKAN  
KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA. AL-KAUTSAR JALAN KARYA  
GANG LANGGAR KEC. MEDAN BARAT KOTA MEDAN  
T.A 2018/2019**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh :**

**LENI WAHYUNI GINTING**

**NIM. 38.15.4.107**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**Dosen Pembimbing :**

**Pembimbing I**

  
**Dr. Khadijah, M.Ag.**

**NIP: 19650327 200003 2 001**

**Pembimbing II**

  
**Dr. Zulfahmi Lubis, Lc, MA**

**NIP: 19770326 200501 1 006**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**





**SURAT PENGESAHAN**

Skripsi ini yang berjudul “Penerapan Permainan Dagang-dagang Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al – Kautsar Jalan Karya Gang, Langgar Kec. Medan Barat Kota Medan” oleh Leni Wahyuni Ginting yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan pada tanggal:

**24 Juli 2019 M**

**21 Dzulqa'idah 1440 H**

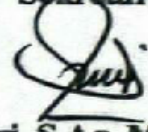
Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan**

**Ketua**

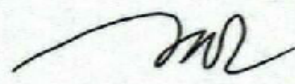
  
**Dr. Khadijah, M.Ag**  
**NIP. 196503272000032001**

**Sekretaris**

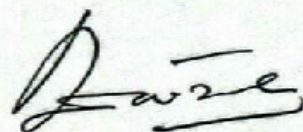
  
**Sapri, S.Ag, M.A**  
**NIP. 197012311998031023**

**Anggota Penguji**

  
1. **Dr. Khadijah, M.Ag**  
**NIP. 196503272000032001**

  
2. **Dr. Zulfahmi Lubis, Lc, MA**  
**NIP: 19770326 200501 1 006**

  
3. **Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag**  
**NIP. 196706152003122001**

  
4. **Fauziah Nasution, M.Psi**  
**NIP.197509032005012004**

**Mengetahui  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd**  
**NIP. 196010061994031002**



Nomor : Istimewa  
Lam : -  
Perihal : Skripsi  
**A.n. Leni Wahyuni Ginting**

Medan, 28 Juni 2019  
Kepada Yth  
Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah  
Dan Keguruan UIN Sumatera Utara  
Di  
Tempat

*Assalamu 'alaikum Wr.Wb*

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Leni Wahyuni Ginting  
Nim : 38154107  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : Penerapan Permainan Dagang-dagang Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al – Kautsar Jalan Karya Gang Langgar Kec. Medan Barat Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasah Skripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

*Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.*

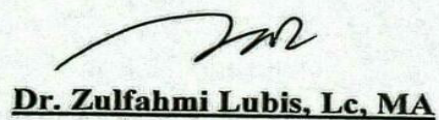
**PEMBIMBING I**



**Dr. Khadijah, M.Ag.**

**NIP: 19650327 200003 2 001**

**PEMBIMBING II**



**Dr. Zulfahmi Lubis, Lc, MA**

**NIP: 19770326 200501 1 006**



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Leni Wahyuni Ginting  
Nim : 38154107  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul : Penerapan Permainan Dagang-dagang Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al – Kautsar Jalan Karya Gang Langgar Kec. Medan Barat Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019

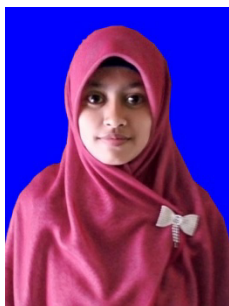
Menyatakan dengan sepenuhnya bahwa skripsi yang berjudul di atas adalah asli dari buah pikiran saya kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang telah saya jelaskan sumbernya. Apabila kemudian hari saya terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, 28 Juni 2019

 Penulis  
Leni Wahyuni Ginting  
Nim. 38.15.4.107



## ABSTRAK



Nama : Leni Wahyuni Ginting  
Nim : 38154107  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Pembimbing : 1. Dr. Khadijah, M.Ag  
2. Zulfahmi Lubis, M.Ag.  
Judul : Penerapan Permainan Dagang-dagang Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al – Kautsar Jalan Karya Gang. Langgar Kec. Medan Barat Kota Medan Tahun Ajaran 2018/2019

---

### **Kata Kunci : Permainan Dagang-dagang, Meningkatkan Kognitif Anak**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan anak kelompok B sebelum dilakukan permainan dagang-dagang di RA. Al-Kautsar Tahun Ajaran 2018/2019. (2) Pelaksanakan permainan dagang-dagang dalam meningkatkan kognitif anak kelompok B di RA. Al-Kautsar Tahun Ajaran 2018/2019. (3) Adanya peningkatan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan setelah diterapkan permainan dagang-dagang pada kelompok B di RA. Al-Kautsar Tahun Ajaran 2018/2019.

Penelitian tindakan ini dilakukan melalui 2 siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kognitif anak meningkat setelah adanya tindakan melalui permainan dagang-dagang. Pada Pra siklus nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 30%, kemudian mengalami peningkatan pada Siklus I dilakukan 3 kali pertemuan, memperoleh nilai rata-rata 54,2% dan pada pelaksanaan Siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 78,6%. Demikian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam mengenal lambang bilangan meningkat melalui kegiatan permainan dagang-dagang.

**Pembimbing Skripsi I**

**Dr. Khadijah, M.Ag.**  
**NIP: 19650327 200003 2 001**



## KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan anugerah dan rahmat yang di berikan-Nya sehingga penelitian skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Tidak lupa shalawat serta salam penulis hadiahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang merupakan contoh tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang di ridhoi Allah SWT. Skripsi ini berjudul “Penerapan Permainan Dagang–Dagang Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun Di RA Al–Kautsar Medan Barat Tahun Ajaran 2018/2019” dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini, baik berupa moral maupun material. Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar–besarnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Saidurrahman, M.Ag** selaku Rektor UIN Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd.,** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag** selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan arahan serta saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak **Zulfahmi Lubis, M.Ag** selaku Dosen Pembimbing II yang telah



memberikan waktu serta bimbinganya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Atas kesabaran beliau dalam membimbing, sehingga penulis banyak mendapatkan ilmu yang berharga.

5. Ibu **Masganti Sit, M.Ag** yang pernah menjadi Dosen Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan arahan, nasihat dan motivasi kepada penulis selama berada di bangku perkuliahan.
6. Terima kasih banyak yang tak terhingga kepada seluruh Dosen yang ada di Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang tidak bisa disebutkan satu persatu namanya atas pemberian bimbingan ilmu selama penulis berkuliah di UIN Sumatera Utara.
7. Teristimewa penulis sampaikan terima kasih dengan setulus hati kepada kedua orang tua tercinta, terutama kepada Ibunda tercinta **Nur'aini Nasution** yang tiada hentinya menghanturkan do'a, kasih sayang, nasihat dan motivasi agar penulis bersemangat untuk menyelesaikan skripsi ini, dan terima kasih kepada Ayahanda tercinta **Kaliwon Ginting** yang tiada hentinya juga menghanturkan do'a, kasih sayang, motivasi dan dukungan yang sangat berharga serta dukungan moril dan material kepada penulis yang tak pernah putus sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ke bangku sarjana. Tak lupa pula kepada seluruh keluarga besar yang telah memberikan semangat dan perhatiannya yang luar biasa selama ini. Semoga Allah memberikan balasan yang tak terhingga dengan surga-Nya yang mulia.
8. Kepada seluruh pihak RA Al-Kautsar, Kepala sekolah Ibunda **Ida Rahayu S.Pd**, Guru Pamong saya **Dra. Murdiati**, Guru-guru, staf/pegawai, dan anak-anak di RA Al-Kautsar. Terima kasih telah membantu dan mengizinkan Peneliti melakukan penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

9. Terima kasih kepada Teman–teman seperjuangan **PIAUD–3 stambuk 2015** yang tidak dapat dituliskan namanya satu persatu yang selama ini selalu saling memberikan semangat satu sama lain untuk menyelesaikan skripsi ini dan memiliki sebuah harapan masuk bersama dan menyelesaikan studi bersama.
10. Kepada teman–teman seperjuangan di KKN Desa Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang Tahun ajaran 2018 yang sudah menjadi bagian dari keluarga saya.
11. Terima kasih untuk sahabat–sahabat tercintaku, sahabat yang sudah menjadi keluarga bagiku **Khoirun Nisah, Witri Khairani Lubis, Nur Hikmah Tanjung, dan Nurul ‘Aini Binti Udin** yang saling menyemangati dan mendoakan untuk menyelesaikan skripsi dan wisuda bersama.
12. Kepada teman–teman remaja masjid **Fitriya Chindy, Nur Jannah, Denita Khairani, Kayla Fahira dan Mely** yang sudah pengertian akan kesibukan dan selalu menyemangati dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua yang telah diberikan Bapak/Ibu serta Saudara/i, kiranya kita semua tetap dalam lindungan–Nya demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga isi skripsi ini dapat bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, Aamiin

Medan, 28 Juni 2019

Penulis

Leni Wahyuni Ginting.

## DAFTAR ISI

Abstrak.....	i
--------------	---



Kata Pengantar .....	ii
Daftar Isi .....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Perumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
A. Kerangka Teoritis .....	8
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	8
2. Kognitif .....	9
a. Pengertian Kognitif .....	9
b. Teori-teori Perkembangan Kognitif .....	15
c. Karakteristik Perkembangan Kognitif AUD .....	18
d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	
AUD .....	19

e. Makna Perkembangan Kognitif Bagi Kehidupan Anak .....	23
f. Metode Pengembangan Kognitif .....	24
g. Indikator Pengembangan Kognitif .....	26
h. Tujuan Mengembangkan Kognitif .....	27
3. Permainan Bagi Anak Usia Dini .....	27
1. Teori Permainan Bagi Anak Usia Dini .....	27
2. Pengertian Permainan Dagang–Dagang .....	31
3. Alat dan Bahan .....	33
4. Cara Memainkan Permainan Dagang–Dagang .....	33
5. Aspek Yang Di Kembangkan Permainan Dagang–Dagang .....	34
6. Manfaat Permainan Dagang–Dagang .....	35
7. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Dagang–dagang .....	36
B. Penelitian Yang Relevan .....	38
C. Hipotesis Tindakan .....	39
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	40
B. Subjek Penelitian .....	41
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	41
D. Prosedur Penelitian .....	41



E. Teknik Pengumpulan Data .....	45
1. Teknik Observasi .....	45
2. Teknik Dokumentasi .....	47
F. Teknik Analisis Data .....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian .....	50
B. Deskripsi Hasil Penelitian .....	51
1. Pra Siklus .....	51
2. Hasil Observasi Awal/Pra Siklus .....	51
3. Deskripsi Hasil dan Pelaksanaan Penelitian Siklus I .....	55
4. Deskripsi Hasil dan Pelaksanaan Penelitian Siklus II .....	62
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	70
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>72</b>
A. Kesimpulan .....	72
B. Saran .....	73
<b>C. DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Kognitif Anak.....	
46	
Tabel 3.2 Interpretasi Perkembangan Kognitif Anak.....	49
Tabel 4.1 Data Anak Kelompok B (usia 5–6 tahun) RA Al-Kautsar.....	
50	
Tabel 4.2 Hasil Observasi Awal Sebelum Diberikan Tindakan.....	52
Tabel 4.3 Rangkuman Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Pada Pra Siklus.....	53
Tabel 4.4 Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Siklus I Pada Pertemuan I, II dan III.....	58
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Siklus I Pada Pertemuan I, II dan III.....	60
Tabel 4.6 Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Siklus II Pada Pertemuan I, II dan III.....	64
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak pada Siklus II Pertemuan I, II dan III.....	66
Tabel 4.8 Rekapitulasi Jumlah Anak Yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Kognitif .....	68
Tabel 4.9 Kondisi Perkembangan Kognitif Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	68



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Model Penelitian Tindakan Kelas.....	44
Gambar 4.1 Diagram Batang Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Pada Pra Siklus.....	54
Gambar 4.2 Diagram Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Siklus I Pada Pertemuan I, II dan III.....	61
Gambar 4.3 Diagram Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Pada Siklus II Pertemuan I, II dan III.....	67
Gambar 4.4 Diagram Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak.....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPPH Siklus I

Lampiran 2 RPPH Siklus II

Lampiran 3 Lembar Observasi Pra Siklus

Lampiran 4 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3

Lampiran 5 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 1, 2 dan 3

Lampiran 6 Dokumentasi

Surat Izin Riset dan Observasi

Surat Keterangan Riset dan Observasi

Daftar Riwayat Hidup

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya pendidikan dalam memfasilitasi perkembangan dan belajar anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pengalaman dan stimulasi yang bersifat mengembangkan, terpadu, dan menyeluruh sehingga anak dapat tumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai dan norma yang ada<sup>1</sup>. Dalam pendidikan anak usia dini ada beberapa jalur pendidikan yaitu: pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal. Pendidikan formal yang terdiri dari pendidikan paling dasar: yaitu (taman kanak-kanak, Raudhatul Athfal atau bentuk lain yang sederajat), pendidikan nonformal yang terdiri dari: Kelompok Bermain, tempat Penitipan Anak atau bentuk lain yang sederajat, Pendidikan informal yang terdiri dari: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. Disinilah peran penting pemerintah dalam mengembangkan pendidikan anak usia dini di Indonesia.

Dalam undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar mereka memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Masa ini ditandai dengan pertumbuhan dan

---

<sup>1</sup>Khadijah, (2012), *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Mulya Sarana, h.4.



perkembangan yang pesat yang disebut dengan (*golden age*)<sup>2</sup>. Sebab pada usia ini terjadi perkembangan yang sangat menakjubkan dan terbaik bagi hidup manusia. Perkembangan yang menakjubkan tersebut mencakup perkembangan fisik, perkembangan inteligensi, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, dan perkembangan moral.<sup>3</sup>

Dalam hal ini anak usia dini harus mendapatkan rangsangan pendidikan dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Tingkat pencapaian perkembangan anak meliputi aspek nilai dan moral agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial-emosional dan seni. Semua aspek perkembangan tersebut sangatlah penting dikembangkan secara seimbang antara aspek yang satu dengan aspek yang lainnya. Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan potensi anak salah satunya kognitif yang ikut serta menentukan keberhasilan anak dikemudian hari.

Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya yang diantaranya didapat melalui penginderaan dan hati.<sup>4</sup> Maka perkembangan kognitif adalah proses psikologis individu dalam mempelajari dan memikirkan segala sesuatu di lingkungannya yang didapatnya melalui indra dan hati.

Setelah melakukan observasi awal ternyata perkembangan

---

<sup>2</sup>Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Eka Jaya.

<sup>3</sup>Masganti Sitorus, (2015), *Psikologi Perkembangan Anak usia Dini Jilid I*, Medan: Perdana Publishing, h.4.

<sup>4</sup> Asrul, dkk, (2016), *Strategi Pendidikan AUD Dalam Membina Sumbang Daya Manusia Berkarakter*, Medan: Perdana Publishing, h. 188

kognitif anak di Raudhatul Athfal Al-Kautsar Medan, penulis melihat masih banyak anak-anak yang perkembangan kognitifnya masih belum berkembang secara maksimal. Hal ini dikarenakan guru-gurunya disana hanya mengajarkan dengan strategi pembelajaran yang itu-itu saja dan tidak pernah menerapkan permainan dalam pembelajaran, terutama permainan dagang. Padahal di dalam laporan perkembangan peserta didik sudah dijelaskan bahwa bermain itu seharusnya diajarkan atau dikembangkan kepada peserta didik, karena permainan itu sudah termasuk di dalam kurikulum pembelajaran di Raudhatul Athfal yang dapat meningkatkan kognitif anak agar pola pikir anak lebih berkembang saat bermain lambang bilangan. Selain itu permainan dagang-dagang bisa dijadikan sebagai pembelajaran anak nantinya ketika dia ikut orang tuanya berbelanja ke pasar.

Kegiatan yang menunjukkan bahwa kognitif anak kelompok B di RA. Al-Kautsar masih belum meningkat pada saat kegiatan menuliskan lambang bilangan dengan jumlah bilangan pada gambar dengan tema tanaman dan sub tema buah-buahan, masih banyak anak yang kesulitan dalam menulis lambang bilangan tersebut. Dari 15 anak, hanya 6 anak atau 40% yang dapat menulis lambang bilangan sesuai dengan gambar. Mereka menghitung gambar kemudian menuliskan jumlah bilangan pada gambar buah-buahan tersebut. Sedangkan 9 anak atau 60% lagi belum bisa menuliskan jumlah bilangan pada gambar buah-buahan. Mereka sudah dapat menghitung tetapi saat menuliskan lambang bilangannya mereka masih mengatakan "tidak tau". Hal ini menunjukkan bahwa kognitif

anak di RA. Al-Kautsar belum meningkat.

Berdasarkan permasalahan ini, penulis merasa sangat perlu membuat adanya perbaikan dalam meningkatkan kognitif anak. Peneliti memilih salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kognitif anak yaitu melalui permainan dagang-dagang. Dalam permainan ini anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam berhitung, bersosialisai, bernegosiasi, berbahasa dan juga belajar bagaimana membelanjakan uang secara hemat dan berdagang dengan mendatangkan uang sebanyak-banyaknya.<sup>5</sup>

Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian Winda Wirasti Aguswara dan julianto dengan judul “Pengaruh bermain peran jual beli terhadap kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan anak kelompok A Di TK Tulus Sejati” bahwa kemampuan bilangan dan lambang bilangan (perkembangan kognitif) dapat meningkat melalui bermain peran jual beli (permainan dagang-dagang). Di lihat dari adanya peningkatan kemampuan anak dari sebelum dan sesudah perlakuan. Secara kuantitatif bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan dan lambang bilangan mengalami peningkatan setelah diberi treatment berupa permainan jual-beli (dagang-dagang). Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh bermaina peran jual beli terhadap kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran AUD*, Medan: Perdana Publishing, h. 87

<sup>6</sup> Winda Wirasti Aguswara, *Pengaruh bermain peran jual beli terhadap*

Dari pernyataan yang dikemukakan sebelumnya, maka penulis berpendapat bahwa permainan dagang-dagang dapat meningkatkan kognitif anak. Dengan ini penulis tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul **"Penerapan Permainan Dagang-dagang Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun di RA. Al-Kautsar Medan Barat"**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada di RA. Al-Kautsar Medan Barat sebagai berikut:

- a. Kognitif anak di RA. Al-Kautsar Medan Barat masih belum meningkat secara optimal
- b. Pada saat kegiatan pembelajaran anak masih belum bisa menuliskan konsep bilangan dan lambang bilangan
- c. Pada saat kegiatan mengenal angka guru tidak membuat permainan yang mengasyikan dan memudahkan anak untuk mengenal bilangan dan lambang bilangan.

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dipaparkan tersebut, rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai

---

*kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan anak kelompok A Di TK Tulus Sejati, Jurnal: PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya.*



berikut :

- a. Bagaimana perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan anak kelompok B sebelum dilakukan permainan dagang–dagang di RA.Al–Kautsar Jalan Karya Gang Langgar Kec. Medan Barat Kab. Kota Medan?
- b. Bagaimana pelaksanaan permainan dagang–dagang dalam meningkatkan kognitif anak kelompok B di RA.Al–Kautsar Jalan Karya Gang Langgar Kec. Medan Barat Kab. Kota Medan?
- c. Apakah kognitif anak meningkat dalam mengenal lambang bilangan setelah diterapkan permainan dagang–dagang pada kelompok B di RA. Al–Kautsar Jalan Karya Gang Langgar Kec. Medan Barat Kab. Kota Medan ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui :

- a. Perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan anak kelompok B sebelum dilakukan permainan dagang–dagang di RA.Al–Kautsar Jalan Karya Gang Langgar Kec. Medan Barat Kab. Kota Medan.
- b. Pelaksanaan permainan dagang–dagang dalam meningkatkan kognitif anak kelompok B di RA.Al–Kautsar Jalan Karya Gang Langgar Kec. Medan Barat Kab. Kota Medan.

- c. Kognitif anak meningkat dalam mengenal lambang bilangan setelah diterapkan permainan dagang-dagang pada kelompok B di RA. Al-Kautsar Jalan Karya Gang Langgar Kec. Medan Barat Kab. Kota Medan.

## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah :

- Sebagai teori belajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan kognitif anak usia 5–6 tahun di RA Al-Kautsar Medan Barat Tahun Ajaran 2018/2019

### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Berguna untuk sekolah sebagai penambahan kurikulum agar dapat meningkatkan kualitas sekolah
- b. Berguna untuk pendidik sebagai metode pembelajaran yang akan disajikan kepada anak didik.
- c. Diterapkan kepada peserta didik agar peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah dalam peningkatan perkembangan kognitif.
- d. Berguna untuk peserta didik agar dapat meningkatkan

perkembangan kognitif anak dalam mengenal lambang  
bilangan

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Kerangka Teoritis

##### 1. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut dengan usia emas (*Golden Age*). Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.<sup>7</sup>

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasan sangat luar biasa.<sup>8</sup>

Anak usia dini ialah anak-anak yang selalu memiliki rasa ingin tahu yang luar biasa dan kemampuan untuk menyerap informasi sangat tinggi. Sayangnya, banyak orang tua tidak mengenali dan memahami

---

<sup>7</sup>Yuliani Nuraini Sujiono, (2009), *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks, h. 5.

<sup>8</sup> H.E. Mulyasa, (2012), *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, h. 16.



kemampuan pada anak.<sup>9</sup> Anak usia dini merupakan masa yang sangat cemerlang untuk dilakukan dan diberikan pendidikan. Anak belum memiliki pengaruh negatif yang banyak dari luar atau lingkungannya. Dengan kata lain, orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik.<sup>10</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa anak usia dini adalah individu-individu yang usianya mulai dari nol sampai 6 tahun, juga anak usia dini ialah anak yang unik yang akan berkembang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. Pada usia nya yang dini masa yang paling penting dalam masa perkembangannya, baik secara fisik, mental maupun spiritual.

## **2. Kognitif**

### **a. Pengertian Kognitif**

Kognitif berasal dari kata *Cognition* yang padanya *Knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti luas, *Cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Aspek kognitif berhubungan dengan berfikir/kecerdasan. Anak belajar mengenal akan pengalaman mengenai objek-objek tertentu seperti: benda dengan permukaan kasar halus, rasa asam, manis dan asin. Anak belajar bahasa dan berkomunikasi timbal balik. Ia pun memperhatikan sesuatu, memusatkan perhatian mengamati

---

<sup>9</sup> Danar Santi, (2009), *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*, Jakarta Barat: PT Indeks, h. 73-74.

<sup>10</sup> M. Fadlillah, (2014), *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan menyenangkan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, h. 21.

dan melakukan, sesering mungkin diperhatikan buku–buku bergambar. Di aspek ini akan membangun kecerdasan *Linguistik, Spasial Visual, dan Logic Matematic*.<sup>11</sup>

Kognitif adalah kemampuan cara berfikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Artinya dengan kemampuan berfikir ini anak dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut.<sup>12</sup>

Gardner menyatakan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan menciptakan karya melalui inteligensi jamak. Hunt mendefinisikan kemampuan kognitif merupakan kemampuan memproses informasi yang diperoleh melalui indera.<sup>13</sup>

Kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide–ide dan belajar.<sup>14</sup>

Binet juga menyatakan bahwa hakikat kognitif memiliki tiga sifat yaitu:

---

<sup>11</sup> Mukhtar Latif, (2013), *Orientasi Baru Pendidikan AUD (Teori dan Aplikasi)*, Jakarta: Kencana Predana Media Group, h. 226

<sup>12</sup> Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif AUD (Teori dan Pengembangannya)*, Medan: Perdana Publishing, h. 34

<sup>13</sup> Masganti Sit, (2015), *Psikologi Perkembangan AUD*, Medan : Perdana Publishing, h. 37

<sup>14</sup> Ahmad Susanto, (2011), *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Pranda Media Group, h. 46

1. Kecerdasan untuk menetapkan dan mempertahankan (memperjuangkan) tujuan tertentu. Semakin cerdas seseorang, maka akan semakin cakap membuat tujuan sendiri dan tidak hanya menunggu perintah saja.
2. Kemampuan untuk mengadakan penyesuaian dalam rangka mencapai tujuan tersebut.
3. Kemampuan untuk menentukan autokriti, kemampuan untuk belajar dari kesalahan yang telah dibuatnya.

Witherington, mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Pikiran adalah bagian dari proses berfikir dari otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami. Sedangkan menurut Cameron dan Baney, aktivitas kognitif akan sangat bergantung pada kemampuan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan, karena bahasa adalah alat berpikir, dimana dalam berpikir menggunakan pikiran (kognitif).<sup>15</sup>

Selanjutnya, Guilford mengembangkan suatu teori atau model tentang kognitif manusia yang disusun dalam suatu sistem yang disebut struktur kognitif. Berdasarkan model ini, aktifitas mental dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Operasi (proses) intelektual yang menyangkut proses pemikiran yang berlangsung dan terdiri dari lima kategori yaitu kognisi, ingatan, berpikir konvergen, berpikir divergen dan penilaian
2. *Content* (materi), yang menunjukkan macam materi yang digunakan terdiri dari empat kategori, yaitu figural, simbolik, semantik dan behavioral (perilaku)
3. Produk yang merupakan hasil dan operasi (proses) tertentu yang diterapkan pada konten (materi) tertentu terdiri dari enam

---

<sup>15</sup> Ahmad Susanto, (2011), *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, h. 53

kategori yaitu unit, kelas, hubungan, sistem, transformasi, dan implikasi.

Klasifikasi tersebut sekaligus menunjukkan adanya 120 aktivitas mental manusia., karena terdiri dari 5 operasi x 4 isi x 6 hasil. Dari model struktur kognitif yang menggambarkan keragaman kemampuan kognitif manusia yang terdiri dari 120 kemampuan manusia yang unik.<sup>16</sup>

Adapun menurut Stemberg terdapat lima komponen kognitif yang sangat berpengaruh dalam kemampuan kognitif manusia, yaitu:

1. Metakomponen: proses kendali yang lebih tinggi tingkatannya yang digunakan dalam perencanaan pelaksanaan dan pengambilan keputusan dalam memecahkan masalah.
2. Komponen penampilan: proses yang menjalankan rencana dan melaksanakan keputusan-keputusan bersama yang dipilih oleh metakomponen.
3. Komponen pencapaian: proses yang terlibat dalam usaha mempelajari informasi baru.
4. Komponen ingatan: proses yang terlibat dalam pengingatan informasi yang sebelumnya telah disimpan dalam ingatan.
5. Komponen alih terapi: proses yang terlibat dalam pemindahan informasi yang diingat dari situasi kesituasi lainnya.

Dari beberapa pendapat ahli yang telah dipaparkan di atas bahwa kemampuan kognitif adalah suatu kemampuan berfikir anak dalam menciptakan suatu karya yang bermanfaat baginya dan orang lain, didapatnya dari perolehan informasi yang ada di sekitarnya baik dengan cara melihat maupun mendengar.

Perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari berpikir dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk

---

<sup>16</sup> Ahmad Susanto, (2011), *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Pranda Media Group, h. 53–54



pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Perkembangan pikirannya seperti: 1) belajar tentang orang; 2) belajar tentang sesuatu; 3) belajar tentang kemampuan-kemampuan baru; 4) memperoleh banyak ingatan dan 5) menambahkan banyak pengalaman. Sepanjang perkembangannya pikiran anak, maka anak akan menjadi lebih cerdas<sup>17</sup>

Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya, sehingga dengan pengetahuan yang didupatkannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Adapun proses kognitif meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan memecahkan masalah. Sehubungan dengan hal ini Piaget berpendapat, bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak adalah:<sup>18</sup>

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihatnya, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pengalaman yang utuh dan komprehensif.
2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.

---

<sup>17</sup> Ahmad Susanto, (2011), *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Pranda Media Group, h.52

<sup>18</sup> Ahmad Susanto, (2011), *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Pranda Media Group, h.48

4. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara ilmiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan)
6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Perkembangan kognitif juga dapat melalui kemampuan aritmatik dikarenakan kemampuan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Kemampuan yang dikembangkan antara lain, mengenali atau membilang angka, menyebutkan urutan bilangan, mengitung benda, mengenal himpunan dengan nilai bilangan yang berbeda, memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda, mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan dengan menggunakan konsep dari kongkrit keabstrak, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan. Dalam prakteknya, dapat diterapkan dengan: 1) menggunakan konsep waktu misalnya hari ini, 2) Menyatakan waktu dengan jam, 3) Mengurutkan lima sampai sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar, 4) mengenal penambahan dan pengurangan.<sup>19</sup>

Asrul menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya yang diantaranya didapat melalui penginderaan dan hati.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif AUD*, Medan: Perdana Publishing, h. 52-53

<sup>20</sup> Asrul, dkk, (2016), *Strategi Pendidikan AUD Dalam Membina Sumbar*

Dari beberapa pendapat para ahli yang telah dipaparkan bahwa perkembangan kognitif adalah proses psikologis individu dalam mempelajari dan memikirkan segala sesuatu di lingkungannya yang didapatnya melalui indra dan hati. Mengenai pengindraan dan hati ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl/16: 78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا  
وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ ۚ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

*Artinya : Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati agar kamu bersyukur.<sup>21</sup>*

Ibnu Kasir menafsirkan ayat ini bahwa kemampuan mendengar, melihat, dan berfikir manusia berkembang secara bertahap. Semakin dewasa seseorang semakin berkembang kemampuannya mendengar, melihat dan akalnya semakin mampu membedakan baik dan buruk, benar dan salah. Hikmah diciptakan kemampuan berfikir manusia secara bertahap agar dia mampu menjalankan ketaatannya kepada Allah SWT.<sup>22</sup>

Maka dari tafsiran diatas bahwa dengan kemampuan mendengar, melihat dan berfikir manusia dapat mengetahui sesuatu yang bermanfaat baginya dan yang tidak bermanfaat baginya. Hal ini dapat membentuk

---

*Daya Manusia Berkarakter*, Medan: Perdana Publishing, h. 188

<sup>21</sup> M. Yunus,(1957), *Tafsir Quran Karim*, Jakarta: PT.Hidakarya Agung. h. 391

<sup>22</sup> Masganti Sit, (2015), *Psikologi Perkembangan AUD*, Medan : Perdana Publishing, h. 72

kepribadiannya yang menjadi lebih baik lagi sehingga ia dapat menjadi hamba Allah SWT yang selalu taat dalam menjalankan perintah-Nya.

### **b. Teori-teori Perkembangan Kognitif**

#### **1) Teori Jean Piaget**

Wasty Soemanto menyatakan Piaget memandang bahwa proses berfikir sebagai aktivitas gradual dari fungsi intelektual yang kongkrit. Belajar terdiri dari tiga tahap yaitu : asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi. Piaget juga mengemukakan bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui siswa. Proses belajar yang dialami seseorang anak berbeda pada tahap satu dengan tahap lainnya yang secara umum semakin tinggi tingkat kognitif seseorang maka semakin teratur dan juga semakin abstrak cara berfikirnya. Piaget meyakini bahwa pemikiran seorang anak berkembang dari bayi sampai dewasa.

Menurut teori Piaget setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif, yaitu :1) Tahap sensori motorik (usia 0–2 tahun), bayi lahir dengan refleks bawaan, skema dimodifikasi dan digabungkan untuk membentuk tingkahlaku yang lebih kompleks. Sedangkan pada masa kanak-kanak ini, anak belum mempunyai konsep tentang objek yang tetap.Ia hanya dapat mengetahui hal-hal yang ditangkap dengan indranya. 2) Tahap pra-Oprasional (usia 2–7 tahun), pada tahap ini anak mulai timbul pertumbuhan kognitifnya, tetapi masih terbatas pada hal-hal

yang dapat dijumpai (dilihat) di dalam lingkungannya. 3) Tahap operasional konkrit (usia 7–11 tahun), pada tahap ini anak telah dapat mengetahui symbol–simbol matematis, tetapi belum dapat menghadapi hal–hal yang abstrak (tak berwujud). 4) Tahap operasional formal (usia 11 tahun–dewasa), pada tahap ini, anak sudah mampu memahami bentuk argument dan tidak dibingungkan oleh isi argument. Tahap ini mengartikan bahwa anak telah memasuki tahap baru dalam logika dewasa, yaitu mampu melakukan penalaran abstrak.

## 2) Teori Jerome Bruner

Jerome Bruner mengusulkan teori yang disebut free discovery learning. Teori ini bertitik tolak pada teori kognitif, yang menyatakan belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Maksudnya, teori ini menjelaskan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu aturan termasuk konsep, teori, ide, definisi dan sebagainya melalui contoh–contoh yang menggambarkan atau mewakilikan yang menjadi sumbernya.

Menurut Bruner ada tiga tahap perkembangan kognitif seseorang yang ditentukan oleh cara melihat lingkungan, antara lain: 1) enaktif yaitu peserta didik melakukan aktivitas dalam usaha memahami lingkungan. Dalam hal ini peserta didik akan lebih mampu menunjukkan hasil belajar dalam tugas–tugas yang berkaitan dengan fisik, dari hasil belajar yang bersifat non fisik. 2) ikonik yaitu peserta didik melihat dunia melalui

gambar dan visualisasi verbal. Dalam hal ini, proses pembelajaran disajikan dengan bantuan diagram atau gambar. Dan yang ke 3) simbolik yaitu peserta didik mempunyai gagasan abstrak dimana komunikasi dibantu oleh sistem simbolik. Dalam hal ini, peserta didik akan belajar dengan baik jika pembelajaran yang dilakukan bermakna dan relevan dengan hidup mereka.

### 3) Teori Vigotsky

Berkaitan dengan perkembangan kognitif, Vigotsky mengemukakan ide; Pertama, bahwa perkembangan kognitif dapat dipahami hanya dalam konteks budaya dan sejarah penguasaan anak. Kedua, Vigotsky mempercayai bahwa perkembangan kognitif bergantung pada sistem tanda (*sign system*) setiap individu yang selalu berkembang. Sistem tanda adalah simbol-simbol yang secara budaya diciptakan untuk membantu seseorang berfikir, berkomunikasi, dan memecahkan masalah, misalnya budaya bahasa, sistem tulisan, dan sistem perhitungan.<sup>23</sup>

### 4) Teori David Ausubel

Teori belajar David Ausubel dikenal dengan teori belajar bermakna (*meaningfull learning*). Inti dari belajar bermakna ialah bahwa apa yang dipelajari anak memiliki fungsi bagi kehidupannya. Menurut Ausubel seseorang belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru dalam skema yang dimiliki. Dalam proses itu seseorang dapat mengembangkan

---

<sup>23</sup> Asrul, dkk, (2016), *Strategi Pendidikan AUD Dalam Membina Sumbar Daya Manusia Berkarakter*, Medan: Perdana Publishing, h. 189–194



skema yang ada atau mengubahnya. Saat proses belajar siswa menyusun sendiri apa yang ia pelajari. Teori belajar bermakna Ausubel ini sangat dekat dengan inti pokok konstruktivisme. Keduanya menekankan pentingnya simulasi pengalaman baru ke dalam struktur pengetahuan atau pengertian yang sudah dimiliki siswa.<sup>24</sup>

### c. Karakteristik Perkembangan Kognitif AUD

Menurut para ahli psikologi kognitif, pendayagunaan kapasitas kognitif sudah mulai berjalan sejak manusia mendayagunakan kapasitas motor dan daya sensorinya. Tetapi hanya cara dan intensitas daya penggunaan kapasitas ranah kognitif tersebut masih belum jelas benar. Adapun karakteristik setiap tahapan perkembangan kognitif anak usia dini tersebut secara rinci yaitu:

#### a) Karakteristik tahap sensoris motoris

Tahap sensoris motoris ditandai dengan karakteristik menonjol yaitu :1) segala tindakanya masih bersifat naluriah, 2) aktivitas pengalaman didasarkan terutama pada pengalaman indra, 3) individu baru mampu melihat dan meresapi pengalaman, tetapi belum untuk mengkategorikan pengalaman baru, 4) individu mulai belajar menangani obyek-obyek konkrit melalui skema-skema sensori-motorisnya.

#### b) Karakteristik tahap pra oprasional

---

<sup>24</sup> Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif AUD Teori dan Pengembangannya*, Medan: Perdana Publishing, h. 82

Tahap ini ditandai dengan karakteristik menonjol yaitu: 1) individu telah mengkombinasikan dan mentransformasikan berbagai informasi, 2) individu telah mampu mengemukakan alasan-alasan dalam menyatakan ide-ide, 3) individu telah mengerti adanya hubungan sebab akibat dalam suatu peristiwa konkret, meskipun logika hubungan sebab akibat belum tepat, 4) cara berfikir individu bersifat egosentris yang ditandai oleh tingkah yaitu, laku berfikir imanitatif, berbahasa egosentris, memiliki aku yang tinggi, menampakkan dorongan ingin tahu yang tinggi, dan perkembangan bahasa mulai pesat.

c) Karakteristik tahap operasional konkret

Tahap ini ditandai dengan karakteristik menonjol bahwa segala sesuatu dipahami sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami. Jadi, cara berfikir individu belum menangkap yang abstrak meskipun cara berfikirnya sudah nampak sistematis dan logis. Dalam memahami konsep, individu sangat terikat pada proses mengalami sendiri. Artinya mudah memahami konsep kalau pengertian konsep itu dapat diamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep tersebut.

**d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif AUD**

Perkembangan intelektual/kognitif sebenarnya dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu hereditas dan lingkungan. Pengaruh kedua faktor itu pada kenyataannya tidak secara terpisah sendiri-sendiri melainkan seringkali merupakan resultante dari interaksi keduanya.

### 1. Factor hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi–potensi–potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf inteligensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey, dan Spuhier berpendapat bahwa taraf inteligensi 75–80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

Factor hereditas yaitu semenjak dalam kandungan anak telah memiliki sifat–sifat yang menentukan daya kerja intelektualnya. Hal ini disebabkan karena masing–masing dari kita memulai kehidupan sebagai suatu sel tunggal yang beratnya kira–kira seperdua puluh juta ons. Potongan benda yang sangat kecil ini menyimpan kode genetic kita, informasi tentang akan menjadi siapa kita. Inti setiap sel manusia berisi 46 kromosom yang merupakan struktur seperti benang yang terdiri dari 23 pasang, satu anggota dari setiap pasang berasal dari masing–masing orang tua.

Berdasarkan beberapa peneliti menunjukkan bahwa peranan factor hereditas terhadap perkembangan kognitif atau inteligensi seseorang terutama karena adanya rangkaian hubungan antara pertalian keluarga dengan ukuran IQ. Secara potensial anak telah membawa kemungkinan, apakah akan menjadi kemampuan berfikir setaraf normal, di atas normal atau di bawah normal. Tetapi potensi tersebut tidak akan dapat

berkembang secara optimal tanpa adanya lingkungan yang dapat member kesempatan untuk berkembang.

## 2. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Teori ini dikenal luas dengan sebutan teori *Tabula rasa*. Menurut John Locke, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Lock, taraf inteligensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

Tingkat kognitif atau inteligensi seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang didapatnya dari lingkungan. Adapun factor lingkungan dibagi menjadi dua unsure yang sangat penting peranannya dalam mempengaruhi perkembangan intelek anak yaitu:

### 1) Keluarga

Lingkungan terkecil adalah keluarga yang merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama. Sebagaimana dikemukakan oleh William Bannet bahwa kesejahteraan fisik, psikis, dan pendidikan anak-anak kita sangat tergantung pada sejahtera tidaknya keluarga, keluarga adalah

tempat yang paling awal dan efektif menjalankan fungsi departemen kesehatan, pendidikan dan kesejahteraan.

Covey mengemukakan bahwa terdapat empat prinsip peranan keluarga yaitu: 1) modeling, orang tua adalah contoh atau model bagi anaknya, 2) sikap respek dan kasih sayang, 3) mentoring yaitu kemampuan untuk menjalin atau membangun hubungan, investasi emosional atau pemberian perlindungan kepada orang lain secara mendalam, jujur pribadi dan tidak bersyarat, 4) organizing yaitu keluarga seperti perusahaan yang memerlukan tim kerja dan kerjasama antar anggota dalam menyelesaikan tugas-tugas atau memenuhi kebutuhan keluarga, 5) teaching orang tua berperan sebagai guru bagi anak-anaknya tentang hokum-hukum dasar kehidupan. Dengan demikian, sikap atau prilaku orang tua terhadap anak akan membentuk perkembangan kognitif anak secara optimal.

## 2) Sekolah

Sekolah adalah lembaga pendidikan formal yang diberi tanggung jawab untuk meningkatkan perkembangan anak termasuk perkembangan berfikir anak.<sup>25</sup>

## 3. Faktor kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

---

<sup>25</sup>Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif AUD Teori dan Pengembangannya*, Medan: Perdana Publishing, h. 40-47

Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kelender).

#### 4. Faktor pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat inteligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

#### 5. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

#### 6. Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keluasan manusia untuk berpikir divergen(menyebar)yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode–metode tertentu dalam memecahkan masalah–masalah, juga bebas dalam

memilih masalah sesuai kebutuhannya.<sup>26</sup>

#### **e. Makna Perkembangan Kognitif Bagi Kehidupan Anak**

Individu berfikir menggunakan pikirannya. Kemampuan ini yang menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi. Melalui kemampuan inteligen yang dimiliki oleh seorang anak; maka dapat dikatakan seorang anak itu pandai atau bodoh, pandai sekali (genius, atau bodoh sekali (dungu atau idiot). William Stern menggunakan batasan sebagai berikut, bahwa inteligensi adalah kesungguhan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru, dengan menggunakan alat-alat berpikir yang sesuai dengan tujuannya.<sup>27</sup>

Inteligensi berperan penting dalam kehidupan seseorang, tetapi inteligensi bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan sukses tidaknya kehidupan seseorang. Memang kecerdasan atau inteligensi seseorang memainkan peran penting dalam kehidupannya. Akan tetapi, kehidupan manusia sangatlah kompleks dan inteligensi bukan lah satu-satunya faktor yang menentukan kesuksesan hidup seseorang.

#### **f. Metode Pengembangan Kognitif**

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Berkaitan dengan penerapan

---

<sup>26</sup> Ahmad Susanto, (2011), *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Pranda Media Group, h.60

<sup>27</sup> Ahmad Susanto, (2011), *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Pranda Media Group, h. 61



pengembangan kognitif pada anak usia dini, maka pendidik dapat menerapkan program kegiatan bermain sambil belajar bagi anak usia dini dengan menggunakan metode yang tepat yang ada di jenjang PAUD.

Berikut ini macam-macam metode bermain sambil belajar dalam mengembangkan kognitif anak usia dini, sebagai berikut:<sup>28</sup>

#### 1) Metode bermain

Kegiatan bermain merupakan wahana bagi anak dalam melakukan berbagai eksperimen tentang berbagai konsep yang diketahui dan yang tidak diketahui.

#### 2) Metode bercerita

Metode bercerita merupakan usaha penanaman materi-materi pembelajaran agar membekas dalam bentuk pemahaman dan pengalaman pengembangan kognitif anak.

#### 3) Metode karya wisata

Karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di TK dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda-benda lainnya.

#### 4) Metode eksperimen

Metode eksperimen adalah metode yang ditandai dengan kegiatan

---

<sup>28</sup>Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif AUD Teori dan Pengembangannya*, Medan: Perdana Publishing, h. 87-119

melakukan percobaan dengan mengerjakan sesuatu dan mengamatinya serta kemudian melaporkan hasilnya.

#### 5) Metode Tanya jawab

Metode Tanya jawab adalah suatu cara penyampaian pembelajaran oleh guru dengan jalan mengajukan pertanyaan dan siswa menjawab.

#### 6) Metode pemberian tugas

Metode pemberian tugas adalah metode yang memberikan kesempatan kepada anak melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung dari guru, apa yang harus dikerjakan sehingga anak dapat memahami tugasnya secara nyata agar dapat dilaksanakan secara tuntas.

#### 7) Metode demonstrasi

Metode demonstrasi ialah suatu cara penyajian materi pembelajaran kepada anak dengan mengadakan percobaan dan mengalami langsung serta membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajarinya, yang bertujuan agar anak mampu memahami tentang cara mengatur atau menyusun sesuatu.

#### 8) Metode mengucap syair

Metode mengucap syair yaitu suatu cara menyajikan sesuatu melalui syair yang menarik yang dibuat guru untuk sesuatu, agar dapat dipahami anak.

### 9) Metode sosiodrama

Metode sosiodrama ialah suatu dramatisasi untuk memecahkan suatu masalah yang didramatisasikan yang tidak menggunakan bahan tertulis, latihan terlebih dahulu dan tanpa menyuruh anak untuk melafalkan ssuatu, selanjutnya dapat meningkatkan hubungan social melalui berkomunikasi, berekspresi dengan bermain peran dan biasanya menceritakan kehidupan sehari-hari anak, sehingga ini sangat membantu dalam megasah kecerdasan kognitif anak.

#### g. Indikator Pengembangan Kognitif

Adapun indikator perkembangan kognitif dilihat dari aspek kognitif yang sesuai dengan anak usia dini yaitu:

No	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator
1.	Ingatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Anak mampu meyebutkan jumlah bilangan</li> <li>-Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan</li> </ul>
2.	Pikiran	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Anak mampu berpikir dengan membeda-bedakan jumlah bilangan</li> <li>-Anak mampu mengenal konsep banyak, sedikit.</li> </ul>
3.	Simbol	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Anak mampu menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama</li> </ul>

		<p>jumlahnya, yang tidak sama jumlahnya</p> <p>–Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5</p>
--	--	--

#### h. Tujuan Mengembangkan Kognitif

Dalam mengembangkan kognitif bertujuan sebagai :

- 1) Belajar untuk memecahkan/menyelesaikan masalah yaitu dengan menggunakan informasi, sumber dan materi yang diperoleh.
- 2) Berfikir logis : mengumpulkan dan menggunakan informasi yang masuk akal dengan cara membandingkan, membedakan/mengontraskan, memilih, mengelompokkan, menghitung, mengukur dan mengenal pola.
- 3) Menampilkan dan berpikir secara simbolis : menggunakan benda unik misalnya sendok jadi tilpon, kursi jadi kuda dan lain-lain.<sup>29</sup>

### 3. Permainan Bagi Anak Usia Dini

#### a. Teori Permainan Bagi Anak Usia Dini

Piaget dalam Khadijah mengemukakan bahwa media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak. Misalnya: anak-anak yang baru saja belajar menjumlahkan atau mengalikan mulai bermain dengan angka melalui cara yang berbeda dan bila mereka berhasil menyelesaikan

---

<sup>29</sup>Nasriah,dkk, (2013), *Konsep Dasar PAUD*, Medan: Unimed Press, h. 126

dengan baik mereka akan tertawa dan merasa bangga. Permainan imajinasi dan permainan yang kreatif juga meningkatkan perkembangan kognitif.<sup>30</sup>

Sedangkan Scahaller dalam Khadijah mengemukakan bahwa permainan memberikan kelonggaran sesudah orang melakukan tugasnya dan sekaligus mempunyai sifat membersihkan. Karena manusia melalui evolusi mencapai suatu tingkatan yang tidak terlalu membutuhkan banyak energi untuk mencukupi kebutuhan-kebutuhan hidup, maka kelebihan energinya harus disalurkan melalui cara yang sesuai, dalam hal ini permainan merupakan cara yang baik.

Adapun hadist yang memperbolehkan bermain/permainan sebagai berikut:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ بَيْنَا الْحَبَشَةُ يَلْعَبُونَ

عِنْدَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بِحَرَابِهِمْ دَخَلَ عُمَرُ فَأَهْوَى إِلَى

الْحَصَى فَحَصَبَهُمْ بِهَا فَقَالَ دَعَهُمْ يَا عُمَرُ

*Artinya : Dari Abu Hurairah r.a, dia berkata: Di tengah orang-orang Habasyah bermain tombak di hadapan Rasulullah SAW, Umar masuk, lalu ia mengambil krikil dan melemparkannya kepada mereka, maka Rasulullah SAW bersabda: "Biarkanlah mereka itu, hai Umar". (HR. Bukhari).<sup>31</sup>*

Dengan demikian bermainpun diperkenankan dalam ajaran Islam,

---

<sup>30</sup>Khadijah, (2012), *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Mulya Sarana, h. 135–136.

<sup>31</sup> Ahmad S.dkk, (1993), *Terjemah Shahih Bukhari Jilid IV*, Semarang: CV.Asy Syifa', no. 2770, h. 124

karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan. Akan tetapi islam juga memberikan petunjuk agar umat islam tidak melalikan diri dari taat kepada Allah atau menyia-nyiakan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Keadaan ini di jelaskan dalam Al-Qur'an sebagai berikut:

وَإِذَا رَأَوْا تِجْرَةً أَوْ لَهْوًا أَنْقَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا

قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ ۚ وَاللَّهُ

خَيْرُ الرَّزَاقِينَ

*Artinya: Dan apabila mereka melihat perdagangan atau permainan, mereka segera menuju kepadanya dan mereka tinggalkan engkau (Muhammad) sedang berdiri (berkhutbah). Katakanlah, "Apa yang ada di sisi Allah lebih baik dari pada permainan dan perdagangan," dan Allah Pemberi Rezeki yang terbaik. (Q.S Al-Jumu'ah:11 )*<sup>32</sup>

Ismail dalam Muthiah menyatakan bahwa permainan sebagai suatu media yang meningkatkan aspek perkembangan anak. Permainan memungkinkan anak mempraktekkan potensi dan keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan.<sup>33</sup> Dalam kitab

---

<sup>32</sup>M. Yunus,(1957), *Tafsir Quran Karim*, Jakarta: PT.Hidakarya Agung. h. 829

<sup>33</sup>Dian Muthia, (2010), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas, h. 130.

Ihya Ulumiddin Imam Al Ghazali berkata,"seyogianyalah anak-anak itu sudah keluar dari sekolah untuk diperbolehkan bermain-main dengan permainan yang baik, di mana ia bisa beristirahat dari payahnya bersekolah. Sehingga dengan adanya permainan itu, mereka tidak merasa adanya kepayahan. Maka jikalau anak-anak itu dilarang dari bermain dan memaksa mereka untuk belajar, bisa menyebabkan hatinya mati, merusak kecerdasannya dan mengeruhkan kehidupannya, sehingga ia berusaha untuk melepaskan diri dari padanya.<sup>34</sup> Ismail dalam Susanto mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan berhitung.

Jadi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan berhitung.<sup>35</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu alat bagi anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mereka tidak lakukan bila tidak ada permainan. Dengan demikian, ada pun ciri-ciri permainan sebagai berikut;

1. Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu.
2. Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik, sifat interaksi.

---

<sup>34</sup>Moh. Zuhri, Muqoffin Mochtar, Muqorrobin Misbah, (1994), *Terjemah Ihya' Ulumiddin Jilid 5*, Semarang: CV. Asy Syifa', h. 180.

<sup>35</sup> Ahmad Susanto, (2012), *Perkembangan Anak Usia dini (Pengatur dalam Berbagai Aspeknya)*, Jakarta: Kencana, h. 129.



3. Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis, karena proses yang berputar ini dapat dicapai suatu klimaks dan mulailah prosesnya dari awal lagi.
4. Permainan juga ditandai oleh pengantrian yang tak dapat diramalkan lebih dahulu, setiap kali dipikirkan suatu cara yang lain atau di coba untuk datang pada klimaks tertentu.
5. Orang bermain tidak hanya bermain dengan sesuai atau dengan orang lain, melainkan yang lain tadi juga bermain dengan orang yang bermain itu.
6. Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan–aturan permainan.
7. Aturan–aturan permainan membatasi bidang permainannya.

Dalam masyarakat yang masih menunjung prinsip kekeluargaan dan keakraban antara sesama anggota masyarakat, banyak permainan yang dilakukan oleh anak–anak secara beramai–ramai dengan teman–teman mereka di halaman rumah. Seperti berlarian, duduk melingkar dan berkelompok memainkan permainan.

## **7. Pengertian Permainan Dagang–Dagang**

Menurut Utami permainan pasar atau permainan dagang–dagang merupakan salah satu seting permainan *pretend play* yang di dalamnya anak melakukan aktivitas yang berkaitan dengan proses jual beli. Permainan pasaran melibatkan proses jual beli yang dapat menggambarkan aktivitas penjual dan pembeli.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Heru Astikasari Setya Murt,(2018), *Permainan Pasaran Sebagai Media*

Dalam permainan pasaran, anak melakukan aktivitas jual beli dengan menggunakan benda-benda atau barang-barang yang memiliki ciri khas lokal. Saat melakukan permainan pasaran ini, anak melakukan interaksi dengan teman-temannya melalui peran yang mereka lakukan, baik sebagai penjual maupun pembeli. Melalui permainan ini anak dapat melibatkan pikirannya untuk mengenal jumlah dalam bilangan.

Bermain dagang-dagang atau bermain jual beli adalah permainan yang melibatkan banyak anak, ada yang berperan sebagai penjual dan ada juga yang berperan sebagai pembeli. Barang yang dijual sering dilambangkan dengan berbagai bentuk barang, misalnya pecahan genteng, batu-batuan, kertas bekas, kotak bekas dan sebagainya. Sebagai alat bayar atau yang dijadikan uang sering dilambangkan dengan daun ataupun yang lain sesuai dengan kesepakatan diantara mereka permainan ini bersifat interaksi dan mengasyikkan anak-anak.<sup>37</sup>

Sedangkan menurut Bergen pada permainan jual beli anak akan diajarkan melakukan transaksi menggunakan uang secara benar sehingga diharapkan mampu mengembangkan kognitif, sosial, dan bahasa pada anak usia dini. Permainan ini juga telah dilakukan riset (*action research*) sebagai kegiatan yang digunakan untuk mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan sehingga melalui kegiatan ini anak akan diajarkan mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan melalui interaksi yang menyenangkan dan dengan menggunakan berbagai media replika yang dapat menarik minat anak untuk bermain.<sup>38</sup>

Dalam islam jual beli juga di bolehkan, Sebagaimana tercantum

---

*Untuk Mengembangkan Kompetensi Interpersonal Anak*, Jurnal Pendidikan Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana, h. 6.

<sup>37</sup> Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran AUD*, Medan: Perdana Publishing, h.86

<sup>38</sup> Winda Wirasti Aguswara, *Pengaruh bermain peran jual beli terhadap kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan anak kelompok A Di TK Tulus Sejati*, Jurnal: PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya.

dalam firman Allah SWT.

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

*Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba” (Al-Baqarah: 275).<sup>39</sup>*

Berdasarkan ayat di atas, bahwa berdagang atau jual beli adalah suatu kegiatan yang dibolehkan dalam syariat islam. Maka dibuatlah suatu permainan dagang–dagang untuk mengajarkan anak usia dini bagaimana cara menerapkan kegiatan jual beli tersebut yang sesuai dengan syariat islam.

Dengan demikian bahwa permainan dagang–dagang ialah suatu bentuk permainan yang mengajak anak untuk berperan sebagai penjual dan pembeli yang bersifat interaksi dan mengasyikan bagi anak. Permainan dagang–dagang merupakan permainan jual beli yang berarti anak akan memahami sedikit demi sedikit tentang bagaimana caranya berjualan dan membeli dan tahu tentang angka bilangan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok terbagi atas dua kelompok yaitu satu kelompok sebagai penjual kelompok yang lain sebagai pembeli.

## 8. Alat dan Bahan Dalam Permainan

Alat dan bahan dalam permainan dagang–dagang ialah sebagai berikut: 1) benda–benda yang dijual seperti permen, keranjang dari

---

<sup>39</sup> M. Yunus,(1957), *Tafsir Quran Karim*, Jakarta: PT.Hidakarya Agung. h. 47

origami, pensil, dan gantungan kunci dari origami . 2) Peralatan jualan seperti meja 3) kantong plastik. 4) Uang mainan.

## **9. Cara Memainkan Permainan Dagang–Dagang**

Fadillah mengembangkan strategi dalam memainkan permainan dagang–dagang atau permainan pasaran sebagai berikut:

Sebelum memulai permainan, guru mengajak anak mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan. Lalu membagi anak menjadi beberapa bagian dengan kelompok sebagai penjual dan kelompok sebagai pembeli.

Guru memberi contoh secara singkat tentang tata cara jualan dan cara membeli yang baik kepada anak. Guru yang pertama memerankan sebagai penjual dan guru yang kedua memerankan sebagai pembeli. Kedua guru saling berinteraksi seperti halnya penjual dan pembeli contoh si penjual: “sini bu cari apa bu?”, si pembeli menjawab: “sayur bayam ada?”, si penjual : “ada bu, ini”, si pembeli: “harganya berapa bu?” si penjual: “Rp 2,000 seikat.”, si pembeli: “oh iya bu ambil dua ikat ya bu!”, si penjual: “oh oke, jadi total semuanya Rp4,000 ya bu”, si pembeli: oh ya, ini uangnya (sambil memberikan uangnya), trima kasih ya bu, si penjual: ya sama–sama (sambil tersenyum).

Setelah itu guru mempersilahkan anak untuk mempraktikkan jual beli seperti yang sudah dipraktikkan oleh gurunya. Saat permainan berlangsung guru memandu anak jika mengalami kesulitan dalam berinteraksi. Kemudian guru mencatat kemampuan yang dimiliki setiap

anak.

Setelah permainan selesai guru berdiskusi dengan anak yang berkaitan dengan permainan seperti, menanyakan tadi siapa yang menjual dan siapa yang membeli, ada berapa yang dibeli, dan berapa yang harus dibayar. Kemudian guru melakukan evaluasi terhadap yang diperani oleh anak <sup>40</sup>

Dari keterangan yang sudah dipaparkan bahwa langkah-langkah permainan dagang-dagang ialah *pertama*, guru menyiapkan alan dan bahan-bahan yang akan digunakan dalam permainan, *kedua*, guru membagi peran menjadi si penjual dan si pembeli yang akan diperankan anak, *ketiga*, guru menjelaskan aturan yang digunakan saat permainan berlangsung dengan bahasa yang mudah dipahami anak, *keempat*, setelah mencapai suatu kesulitan guru menghentikan permainan dan melakukan diskusi kepada anak, *kelima*, guru melakukan evaluasi terhadap permainan itu.

## 10.Aspek Yang Di Kembangkan Permainan Dagang–Dagang

Aspek dari perkembangan permainan dagang-dagang yang dapat dikembangkan yaitu:

### a. Kognitif

Dalam permainan dagang-dagang, anak dapat mengenali angka bilangan ketika bermain permainan dagang-dagang/jual beli. Anak mampu menganalisis ada berapa orang temannya

---

<sup>40</sup> Rina R.J, dkk, (2018), *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, h.214

yang bermain dan anak lebih tau tentang angka.

b. Bahasa

Dalam permainan dagang–dagang, anak dapat melatih bahasa anak ketika berbicara dengan lawan mainnya, seperti membicarakan tentang apa saja yang dijual dan berapa harganya.

c. Sosial emosional

Dalam permainan dagang–dagang ini anak dilatih untuk mengikuti aturan yang ada dalam permainan tersebut, serta belajar antri saat berbelanja/membeli sesuatu.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa aspek yang dikembangkan permainan dagang–dagang adalah: kognitif, bahasa, sosial emosional yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam permainan dagang–dagang tersebut. Dalam kegiatan permainan dagang–dagang yang merujuk terhadap perkembangan kognitif anak. Karena pada saat anak mengingat atau memikirkan berapa jumlah angka dan bilangan dengan permainan dagang–dagang. Disitulah terlihat perkembangan kognitif anak akan berkembang jika anak sering melakukan permainan dagang–dagang ini.

## **11. Manfaat Permainan Dagang–Dagang**

Kegiatan pembelajaran permainan dagang–dagang merupakan cara yang tepat untuk mengarahkan anak supaya mendapatkan pengetahuan lebih mendalam tentang hidup yang saling membutuhkan . manfaat permainan ini diharapkan anak dapat berekspresi secara bebas sesuai dengan suasana hatinya bermain jual beli yang ia sukai dan

mampu untuk mengerjakannya.<sup>41</sup>

Adapun manfaat lain dari permainan dagang–dagang sebagai berikut:<sup>42</sup>

- b. Membantu anak membangun konsep dan pengetahuan

Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain.

- c. Membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak

Ketika anak bermain dagang–dagang, anak belajar bagaimana memahami perspektif orang lain, dan memecahkan masalah seperti melakukan negosiasi dalam jual beli.

- d. Mendorong anak untuk berfikir kreatif

Dalam permainan ini anak terdorong untuk melihat, mempertanyakan sesuatu, menemukan atau membuat jawaban dan kemudian menguji jawaban dan pertanyaan yang mereka buat sendiri.

## 12. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Dagang–Dagang

Dalam penerapan permainan dagang–dagang tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan :

---

<sup>41</sup> Rina R.J, dkk, (2018), *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, h. 213

<sup>42</sup> Diana, (2013), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, h. 147–148



a. Kelebihan permainan dagang–dagang

Adapun kelebihan permainan dagang–dagang menurut Roestiyah yaitu:<sup>43</sup>

- 1) Siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Siswa dapat menempatkan mengungkapkan isi hatinya atau keinginannya dalam perannya itu.
- 3) Siswa dapat merasakan perasaan orang lain, dan mengakui perasaan orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, cinta kasih sehingga siswa dapat berperan, dan menumbuhkan diskusi yang hidup.
- 4) Membuat suasana kelas menjadi hidup, karena perhatian peserta didik semakin menarik melihat peran yang seperti keadaan sesungguhnya.

Dari pendapat di atas bahwa kelebihan permainan dagang–dagang ialah dapat menarik minat siswa untuk belajar, berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pembelajaran yang dilakukan akan berkesan bagi hidupnya.

b. Kelemahan Permainan dagang–dagang

Adapun kelemahan permainan dagang–dagang menurut Utami diantaranya:

- 1) Membutuhkan kecermatan dan waktu yang cukup lama, 2) guru yang kurang aktif biasanya sulit menirukan peran situasi atau tingkah laku penjual dan pembeli sehingga permainan ini menjadi tidak efektif, 3) ada kalanya peserta didik enggan memerankan suatu adegan, karena rasa malu.<sup>44</sup>

Dari pendapat di atas bahwa kelemahan permainan dagang–

---

<sup>43</sup> N, K. Roestiyah. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 93

<sup>44</sup> Rini Utami, (2013), *Penerapan Permainan Pasaran dalam Pembelajaran Matematika Materi Pokok Aritmatika sosial. Delta, I (2)*, h. 128–135

dagang ialah membutuhkan waktu yang lama dalam penerapannya, membutuhkan guru yang aktif dan mampu menerapkan permainan itu serta mampu membangun rasa percaya diri kepada anak, sehingga anak dapat memerankan peranannya dengan baik.

Kelemahan ini dapat diatasi dengan perencanaan yang matang. Guru berperan penting dalam permainan ini, namun letak keberhasilan utama terletak pada peran anak dalam membangun simulasi dengan baik.

## **2. Penelitian Yang Relevan**

Hasil penelitian relevan yang sama dengan judul penelitian saya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Wulandari Retnaningrum pada tahun 2016 berjudul: "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing anak kelompok B di TK Miftahul Huda, Kabupaten Cilacap". Dapat disimpulkan bahwa Peningkatan perkembangan kognitif anak sebelum tindakan dalam kategori mulai berkembang yaitu mencapai 58,55%. Pada siklus I terjadi peningkatan sehingga menjadi 69,62% dalam kategori berkembang. Pada siklus II meningkat lagi menjadi 80,99% dalam kategori sangat berkembang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang memperoleh data melalui tahapan tindakan yang diberikan.<sup>45</sup> Penelitian ini sama dengan penelitian saya yang

---

<sup>45</sup> Wulandari Retnaningrum, (2016) Peningkatan Perkembangan Kognitif AUD Melalui Media Bermain Memancing, Cilacap: Jurna IPendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol 3

memberikan suatu rangsangan atau media, sehingga dapat meningkatkan atau tidak perkembangan kognitif anak di RA tersebut yang dilakukan melalui penerapan permainan dagang-dagang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Alkhulaniah dan Nurul Khotimah pada tahun 2016 berjudul "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Cipta Warna Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 10 Pacet Mojokerto". Dapat disimpulkan bahwa bermain cipta warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak didik. Dilihat dari anak dapat menciptakan warna dengan warna primer menjadi warna sekunder.<sup>46</sup> Permainan ini dilakukan berulang-ulang agar dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang dimiliki anak.
3. Melalui hasil penelitian Winda Wirasti Aguswara dan Julianto dengan judul "Pengaruh bermain peran jual beli terhadap kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan anak kelompok A Di TK Tulus Sejati" bahwa kemampuan bilangan dan lambang bilangan (perkembangan kognitif) dapat meningkat melalui bermain peran jual beli (permainan dagang-dagang). Di lihat dari adanya peningkatan kemampuan anak dari sebelum dan sesudah perlakuan. Secara kuantitatif bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal bilangan dan lambang bilangan mengalami peningkatan setelah diberi treatment berupa permainan jual-beli (dagang-dagang). Hal ini

---

<sup>46</sup> Alkhulaniah dan Nurul Khotimah, (2016), *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Cipta Warna Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 10 Pacet Mojokerto*: Jurnal PAUD Teratai. Vol 05 No 03.

menunjukkan bahwa adanya pengaruh bermain peran jual beli terhadap kemampuan mengenal bilangan dan lambang bilangan<sup>47</sup>

### 3. Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian ini adalah kegiatan permainan dagang-dagang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B di RA Al-Kautsar Medan Barat TA. 2018/2019

---

<sup>47</sup> Winda Wirasti Aguswara, *Pengaruh bermain peran jual beli terhadap kemampuan mengenal bilangan dan lambing bilangan anak kelompok A Di TK Tulus Sejati*, Jurnal: PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mencari penyelesaian terhadap problem–problem social termasuk pendidikan<sup>48</sup> yakni dalam meningkatkan kognitif anak usia 5–6 tahun.

Menurut Suhardjo sebagaimana dikatakan oleh Jhoni Dimyati senada dengan penjelasan di atas, yang mengatakan bahwa: “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Penelitian ini dilaksanakan oleh guru dan bekerja sama dengan peneliti atau dilakukan dengan guru sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti di kelas atau di sekolah tempat kerjanya, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses hasil pembelajaran.”<sup>49</sup>

Benyamin Situmorang mengatakan bahwa: “Penelitian tindakan atau *action research* merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan metode kerja yang paling efisien sehingga biaya produksi dapat ditekan dan produktivitas lembaga dapat meningkat.

Penelitian ini melibatkan peneliti dan orang–orang yang mengkaji

---

<sup>48</sup> Salim,dkk, (2015), *Penelitian Tindakan Kelas*, Medan: Perdana Publishing, h.16

<sup>49</sup>Jhoni Dimyati, (2013), *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, h. 117.

bersama-sama tentang kelemahan dan kebaikan prosedur kerja, metode kerja, dan alat-alat kerja yang digunakan selama ini dan selanjutnya mendapatkan metode kerja baru yang pandang paling efisien”<sup>50</sup>

Metode kerja yang baru tersebut kemudian dicobakan, dievaluasi secara terus menerus dalam pelaksanaannya sehingga sampai ditemukan metode yang paling efisien untuk dilakukan. Jadi dapat disimpulkan bahwa PTK diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran yang ada di dalam kelas melalui refleksi diri dalam memecahkan masalah yang ada di kelas dengan cara memberikan tindakan yang terencana dalam situasi secara nyata serta menganalisis pengaruh dari tindakan yang dilakukan.

## **B. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa usia 5–6 tahun (kelompok B) yang terdistribusi dalam satu kelas di RA. Al-Kautsar T.A. 2018–2019 yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 9 perempuan dan 7 laki-laki.

## **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di RA. Al-Kautsar jalan Karya Gg., Kecamatan Medan Barat, Kabupaten/Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian dilakukan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019.

---

<sup>50</sup>Benyamin Situmorang, (2013), *Penelitian Pendidikan Konsep dan Implikasi*, Medan: Unimed Press, h. 10.

#### D. Prosedur Penelitian

Langkah–langkah dalam penelitian ini sama disetiap siklusnya. Penelitian dikatakan selesai jika sudah mencapai 9 indikator keberhasilan. Setiap siklus dalam penelitian ini terdapat empat langkah dan dilaksanakan secara sistematis dengan perencanaan yang telah ditentukan, diantaranya:

##### SIKLUS I

##### 1. Tahap Perencanaan (*Plan*)

Beberapa langkah yang dilaksanakan dalam perencanaan penelitian tindakan kelas ini adalah:

- a. Penyusunan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), penyusunan RPPH tetap menggunakan seperti yang sudah ada di sekolah agar tidak mengganggu kegiatan pembelajaran lainnya. Jadi kegiatan permainan dagang–dagang dilaksanakan setelah istirahat anak selesai.
- b. Menyiapkan tempat dan alat yang digunakan yaitu meja, bangku dan benda–benda bekas atau buah–buahan mainan yang dapat digunakan dalam berdagang.
- c. Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi

##### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti dan guru berkolaborasi melaksanakan apa yang sudah direncanakan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan kegiatan permainan dagang–dagang. Kegiatan

pembelajaran terdiri dari awal, inti, dan kegiatan penutup. Peneliti memperhatikan tentang kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran mengenai permainan dagang–dagang.

### 3. Tahap Pengamatan (Observasi)

Observasi dilaksanakan peneliti dan guru kelas selama proses tindakan dilakukan. Tahap pengamatan ini mengamati hal–hal yang sudah disebutkan dalam pelaksanaan, terhadap proses tindakan, hasil, dan situasi tindakan serta hambatan dalam tindakan. Pengamatan ini dilakukan ketika anak melakukan permainan dagang–dagang.

### 4. Tahap Refleksi

Tindakan refleksi dilakukan untuk mengingat kembali tindakan yang telah dilakukan dan menganalisis data observasi pada kemampuan anak melakukan permainan dagang–dagang. Guru dan peneliti melakukan diskusi apa saja hambatan yang terjadi dan cara untuk melakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya.<sup>51</sup>

## SIKLUS II

Siklus II dilaksanakan apabila siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Tindakan siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki siklus I. Pada siklus II juga melalui tahapan siklus I, yaitu:

### 1. Tahap Perencanaan (*Plan*)

---

<sup>51</sup> Suharsimi Arikunto, (2015), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, hal.16.



Prosedur ini sama dengan siklus I dan kegiatan yang dilakukan dengan memperbaiki kekurangan pada saat pemberian siklus I.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian melakukan kegiatan yang sama pada siklus I, tetapi dilakukan setelah ada perbaikan. Dimana pada tahap ini proses peningkatan kognitif dilakukan dengan memberikan anak waktu yang lebih banyak untuk melakukan kegiatan permainan dagang-dagang. Sehingga anak terlihat lebih aktif, percaya diri, dan mampu melakukan senam permainan dagang-dagang lebih baik.

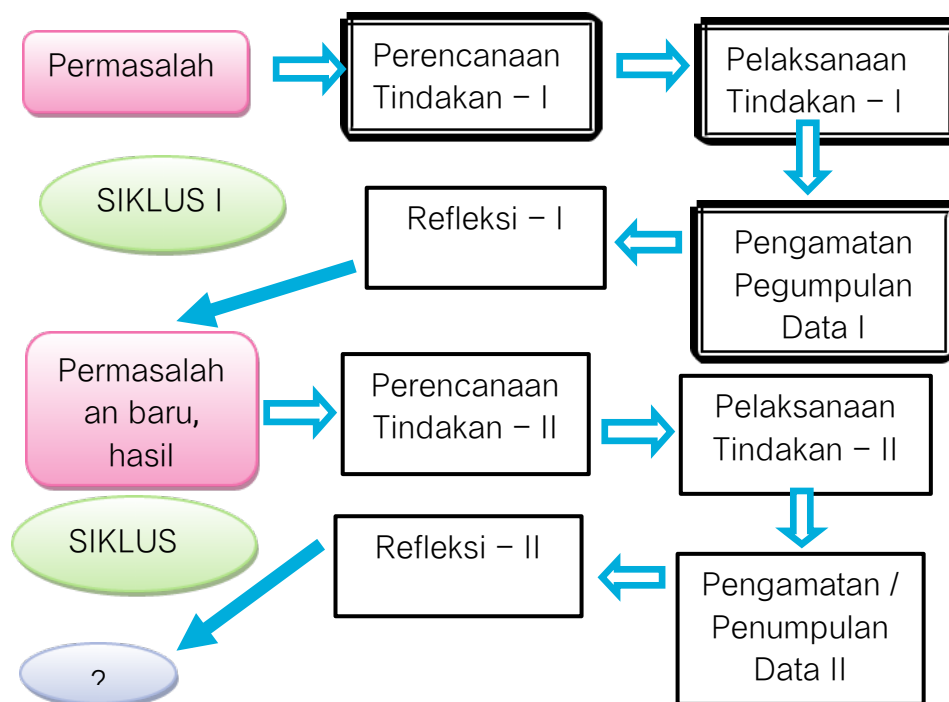
## 3. Tahap Pengamatan (observasi)

Observasi dilaksanakan peneliti dan guru selama proses tindakan dilakukan. Tahap pengamatan ini mengamati hal-hal yang sudah disebutkan dalam pelaksanaan, terhadap proses tindakan, hasil, dan situasi tindakan serta hambatan dalam tindakan. Pengamatan ini dilakukan ketika anak melakukan kegiatan permainan dagang-dagang.

## 4. Tahap Refleksi

Tindakan refleksi dilakukan untuk mengingat kembali tindakan yang telah dilakukan dan menganalisis data observasi pada kemampuan anak melakukan permainan dagang-dagang.

Guru dan peneliti melakukan diskusi apa saja hambatan yang terjadi dan cara untuk melakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya.<sup>52</sup>



Gambar 3.1. Model Penelitian Tindakan Kelas

### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam sebuah penelitian. Instrumen yang baik akan mempengaruhi kualitas dari

<sup>52</sup> Suharsimi Arikunto, (2015), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, hal.17.

penelitian. Instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya. Untuk mendapatkan hasil yang relevan, teknik serta instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Teknik Observasi

Observasi adalah observasi yang dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya.<sup>53</sup> Observasi ini dilakukan untuk mengabsahkan data agar semuanya terlihat jelas bahwa masalah yang benar terjadi dan harus diselesaikan melalui solusi yang sudah dipilih yaitu dengan penerapan permainan dagang-dagang untuk meningkatkan kognitif anak. Observasi yang akan dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan, dengan menggunakan instrument sebagai berikut:

**Table 3.1 Kisi-kisi Instrument Lembar Observasi Kognitif Anak**

Nama Anak : .....

Kelompok/Semester : .....

No	Aspek perkembangan	Indicator perkembangan	Hasil Penilaian			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)

---

<sup>53</sup> Sugiyono, (2013), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*, Bandung: Alfabeta, h.205.

1.	Ingatan	a. Anak menyebutkan jumlah bilangan	Anak tidak dapat menyebutkan jumlah bilangan	Anak dapat menyebutkan jumlah bilangan namun tak lancar	Anak dapat menyebutkan jumlah bilangan dengan cukup lancar	Anak dapat menyebutkan jumlah bilangan dengan sangat lancar
		b. Anak menyebutkan hasil penjumlahan	Anak tidak dapat menyebutkan hasil penjumlahan	Anak dapat menyebutkan hasil penjumlahan tetapi masih keliru	Anak dapat menyebutkan hasil penjumlahan dengan benar	Anak dapat menyebutkan hasil penambahan dengan benar dan cepat
2.	Pikiran	a. Anak membedakan jumlah bilangan	Anak tidak dapat membedakan jumlah bilangan	Anak dapat membedakan jumlah bilangan tetapi masih keliru	Anak dapat membedakan jumlah bilangan dengan benar	Anak dapat membedakan jumlah bilangan dengan benar dan cepat

		b. Anak mengenal konsep banyak, sedikit.	Anak tidak dapat mengenal konsep banyak, sedikit.	Anak dapat mengenal konsep banyak, sedikit, tetapi masih kesulitan	Anak dapat mengenal konsep banyak, sedikit, dengan benar	Anak dapat mengenal konsep banyak, sedikit, dengan benar dan mudah
3.	Simbol	a. Anak menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya .	Anak tidak dapat menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya a.	Anak dapat menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya a tetapi masih kesulitan	Anak dapat menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya a dengan benar	Anak dapat menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya a dengan benar dan cepat.
		b. Anak menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5	Anak tidak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada

			yang ada sampai 5	sampai 5 tetapi belum tepat	sampai 5 dengan benar	sampai 5 dengan benar dan cepat
--	--	--	----------------------	--------------------------------------	-----------------------------	---

Skala Penilaian :

1 = Belum Berkembang (BB)

2 = Mulai Berkembang (MB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan kriteria penilaian di atas diperoleh:

- Skor tertinggi tiap indikator adalah  $6 \times 4 = 24$
- Skor terendah tiap indikator adalah  $6 \times 1 = 6$

## 2. Teknik Dokumen

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasa. Dokumentasi dalam penelitian bersifat skunder karena data sebagai pelengkap data primer. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama-nama siswa dan hasil belajar siswa.

## F. Teknik Analisis Data

Setelah pengumpulan data dilakukan, dilanjutkan dengan analisis data. Maka diperoleh skor tertinggi dan terendah. Skor tinggi (ST) = 4, Skor rendah (SR) = 1. Pengeisian data dengan cara mengkoreksi seperti tiap descriptor di atas setelah dilakukan dua kali pertemuan. Analisis lembar observasi untuk mengetahui peningkatan kognitif anak. Hasil

observasi dianalisis dengan menggunakan analisis persentase dengan rumus:

$$P_i = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

$P_i$  = Hasil Pengamatan Perkembangan Kognitif

$f$  = Jumlah skor yang dicapai anak

$n$  = Jumlah skor total

Untuk memperoleh nilai rata-rata penulis menggunakan rumus

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan :

$X$  = nilai rata-rata

$\sum x$  = jumlah semua nilai anak

$\sum n$  = jumlah anak

**Tabel 3.2**  
**Interprestasi Perkembangan Kognitif Anak**

Tingkat Keberhasilan %	Kriteria
>80%	Berkembangan Sangat Baik
60%–79%	Berkembang Sesuai Harapan
40%–59%	Mulai Berkembang
0%–39%	Belum Berkembang

(Zainal Aqib)<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Zainal Aqib, dkk, (2010), *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD,SLB,TK*, Bandung: CV.YRAMA WIDYA, h.41



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di RA Al-Kautsar Medan Barat Tahun Ajaran 2018/2019, subjek penelitian ini yaitu di kelompok B (usia 5–6 tahun) dengan jumlah anak 15 orang yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 9 orang anak Perempuan dengan guru kelas bernama Dra. Murdiati.

**Tabel 4.1**

**Data Anak Kelompok B (usia 5–6 tahun) RA Al-Kautsar**

No	Nama	Kode Anak	Keterangan
1.	Asyika	01	Perempuan
2.	Aqila Zahra Sabila	02	Perempuan
3.	Aufaa	03	Laki-laki
4.	Azka Adra Jafran	04	Laki-laki
5.	Dede Mayusa	05	Laki-laki
6.	Kanza	06	Perempuan
7.	Muhammad Zaki	07	Laki-laki
8.	Muhammad Zuhri	08	Laki-laki
9.	Nindi Aisyah Nst	09	Perempuan
10.	Nur Aisyah	010	Perempuan
11.	Ramadhan Pohan	011	Laki-laki
12.	Syakira Zahra	012	Perempuan
13.	Siti Sarah Fathona	013	Perempuan

14.	Yasmin Zahrana	014	Perempuan
15.	Zahra Sitepu	015	Perempuan

Laporan penelitian tindakan kelas ini disajikan dengan menampilkan analisis ketuntasan belajar siswa. Analisis tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif pada anak menggunakan metode demonstrasi di RA Al-Kautsar Medan Barat.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **1. Pra Siklus**

Penulis melakukan pengamatan terhadap tingkat perkembangan kognitif anak, sebagai langkah awal sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan, pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui kegiatan permainan dagang–dagang. Perbandingan ini bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah melakukan tindakan.

Pada tahap ini, penulis mengamati perkembangan kognitif di RA. Al-Kautsar Kelompok B. Kegiatan berlangsung pada saat penulis melakukan pengamatan awal adalah sebagai berikut:

- Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan berbaris di halaman sambil membaca ikrar santri, syahadat dan rukun islam, serta melakukan tepuk semangat dan bernyanyi. Kemudian anak–anak masuk ke dalam kelas dan duduk di kursi masing–masing. Selanjutnya guru menunjuk salah satu murid untuk memimpin doa belajar. Setelah membaca doa belajar, dilanjutkan membacakan surah–surah pendek. Kemudian guru mengarahkan anak untuk mengemukakan tugas rumah yang diberikan kepada anak di hari sebelumnya.

### **2. Hasil Observasi Awal/Pra Siklus**

Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus I, dalam penelitian ini terlebih dahulu melakukan observasi awal sebagai refleksi untuk pelaksanaan siklus I. Observasi awal ini dilakukan untuk melihat perkembangan kognitif anak RA.AI-Kautsar di kelompok B, sebagai subjek penelitian yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 9 orang anak Perempuan. Adapun observasi awal dapat dilihat dari tabel berikut ini dengan menggunakan rumus

$$P_i = \frac{f}{n} \times 100\% = f/n \times 100\% \text{ yaitu :}$$

**Tabel 4.2**  
**Hasil Observasi Pra Siklus**

No	Pra Siklus			
	Kode Anak	Skor	%	Keterangan
1.	01	10	41,7	MB
2.	02	6	25	BB
3.	03	6	25	BB
4.	04	9	37,5	MB
5.	05	6	25	BB
6.	06	8	33,3	BB
7.	07	6	25	BB
8.	08	6	25	BB
9.	09	8	33,3	MB
10.	010	6	25	BB

11.	011	9	37,5	MB
12.	012	6	25	BB
13.	013	6	25	BB
14.	014	10	41,7	MB
15.	015	6	25	BB
Jumlah Nilai Anak		108		
Rata-rata		7,2		

Keterangan:

Nilai rata-rata pra tindakan =  $108 : 15 = 7.2$

$$\% \text{ Nilai anak pada observasi awal} = \frac{6}{24} \times 100\% = 25\%$$

Berdasarkan tabel di atas proses pembelajaran sebelum diberi tindakan diperoleh rata-rata 7. Dari 15 orang anak, 9 orang dikategorikan belum berkembang (60%), 6 orang anak dikategorikan mulai berkembang (40%) dan belum ada anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan adan berkembang sangat baik. Kondisi ni menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak masih rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya metode dalam peroses pembelajaran, sehingga anak merasa jenuh dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu dalam pembelajaran diperlukan kegiatan yang menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran agar perembangan kognitif anak meningkat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.3

## Rangkuman Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Pada Pra Siklus

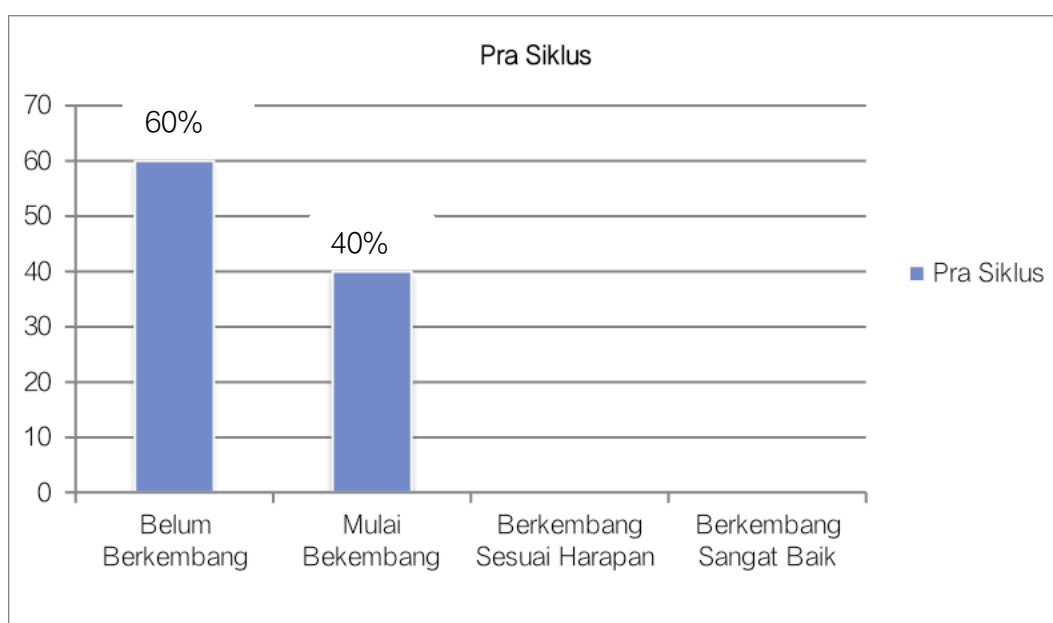
No	Skor Rata-rata	F	%	Keterangan
1.	0–6	9	60%	Belum Berkembang
2.	7–12	6	40%	Mulai Berkembang
3.	13–18	0	0	Berkembang Sesuai Harapan
4.	19–24	0	0	Berkembang Sangat Baik
Jumlah		15	100%	

Keterangan:

F : Frekuensi atau jumlah anak

% : Persentase nilai anak

Berdasarkan hasil pengamatan data pada pra siklus penulis melihat bahwa perkembangan kognitif anak mulai berkembang sehingga bentuk diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 4.1**

**Diagram Batang Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Pada Pra Siklus**

Pada gambar 4.1 maka dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak belum ada yang mencapai kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) dan BSH (Berkembang Sesuai Harapan), sedangkan kategori MB (Mulai Berkembang) 40%, dan kategori BB (Belum Berkembang) 60%. Dari diagram di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak masih dalam kategori mulai berkembang. Berdasarkan observasi/pra siklus peningkatan kognitif kemungkinan dikarenakan oleh faktor yang mempengaruhi seperti tidak adanya penerapan metode pembelajaran yang menarik dan permainan yang dilakukan, sehingga perkembangan kognitif anak rata-rata masih dalam kategori mulai berkembang.

### **3. Deskripsi Hasil dan Pelaksanaan Penelitian Siklus I**

#### **a. Perencanaan Siklus I**

Sebelum melakukan tindakan siklus I, penulis telah menyusun pembelajaran yang akan dilaksanakan, antara lain:

- 1) Menyiapkan benda-benda yang dapat dijual seperti permen, gantungan kunci dari origami, keranjang dari origami dan uang mainan

- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3) Mempersiapkan lembar observasi penelitian anak tentang kegiatan dagang–dagang yang meningkatkan perkembangan kognitif anak.
- 4) Mempersiapkan kelengkapan peralatan dokumentasi.

#### **b. Pelaksanaan Siklus I**

Berdasarkan hasil pra siklus yang dilakukan penulis, maka diperoleh hasil bahwa perkembangan kognitif anak mulai berkembang, dari itu penelitian ini dilanjutkan ke siklus I yang dilaksanakan 3 kali pertemuan. Berikut ini deskripsi proses pelaksanaan tindakan pada siklus I. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 22 April 2019. Begitu mendengar bel berbunyi, seluruh anak–anak berbaris di depan kelas, dengan dipimpin guru anak–anak menyiapkan barisan untuk melakukan apel pagi. Setelah melaksanakan apel pagi dengan berbagai kegiatan seperti mengucapkan ikrar santri, syahadat dan rukun islam, kemudian anak–anak masuk ke dalam kelas. Di dalam kelas guru dan penulis memimpin untuk membuka pembelajaran dengan membaca doa belajar. Sebelum melakukan permainan dagang–dagang penulis membagi kelompok anak–anak, mengajak anak–anak bercerita dengan memperkenalkan nilai mata uang dan menanyakan siapa diantara mereka yang pernah bermain permainan dagang–dagang atau jualan–jualan, saat itulah anak–anak antusias merespon pertanyaan penulis dan sangat tidak sabar mengajak penulis untuk segera melakukan permainan dagang



-dagang. Kemudian guru dan penulis mencontohkan permainan dagang-dagang dan mengajak anak untuk melakukannya. Setelah permainan selesai dilakukan penulis menanyakan kepada anak apakah mereka menyukai atau tidak, dan kemudian anak-anak dilanjutkan dengan pemberian tugas oleh guru.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu tanggal 24 April 2019, sama seperti pertemuan pertama begitu mendengar bel berbunyi, seluruh anak-anak berbaris di depan kelas, dengan dipimpin guru anak-anak menyiapkan barisan untuk melakukan apel pagi, kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas. Di dalam kelas guru dan peneliti memimpin untuk membuka pembelajaran dengan membaca doa belajar. Sebelum melakukan permainan dagang-dagang penulis menanyakan kepada anak apakah mereka masih ingat cara memainkan permainan dagang-dagang yang dimainkan beberapa hari lalu. Hari ini anak-anak lebih antusias melakukannya karena mereka sudah tau aturan-atauran dalam permainan dagang-dagang. Setelah permainan berakhir anak-anak diberi tugas oleh guru.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari jum'at 26 April 2019, seperti biasa anak-anak berbaris di depan kelas melakukan apel pagi. Kemudian anak diajak ke mushollah untuk melakukan praktik sholat. Setelah melakukan praktik sholat anak-anak diberi waktu istirahat untuk makan bekal yang ia bawa. Setelah itu anak kembali masuk ke kelas, penulis memberikan arahan dan pertanyaan-pertanyaan tentang berdagang kepada anak-anak untuk lebih membangun semangat mereka

melakukan permainan dagang-dagangnya. Setelah permainan selesai anak-anak dipimpin untuk membaca doa setelah belajar dan doa keluar rumah . Kemudian anak-anak satu persatu dipanggil guru dan diberi buku tugas rumah serta menyalami guru dan peneliti untuk berpamit pulang.

### **c. Hasil Observasi Siklus I**

Proses pembelajaran siklus I dilakukan sebanyak tiga kali dan mengalami beberapa kendala. Awalnya anak sangat antusias saat mengetahui akan dilaksanakannya permainan dagang-dagang. Tetapi saat dilakukan untuk pertama kalinya anak masih malu-malu untuk memerankan sebagai pedagang dan masih kebingungan dalam melakukannya karena mereka belum pernah melakukan permainan itu. Setelah 2-3 kali dilakukan permainan dagang-dagang mereka baru mulai berani dan terbiasa memainkan permainan itu. Dalam pelaksanaan permainan tersebut ada sebagian anak yang tidak mau memainkannya terlihat dari sikap anak yang tidak mau memerankan sebagai pembeli maupun penjual dan ada pula anak yang diam saja saat memainkan permainan tersebut karena malu.

Berdasarkan pengamatan selama melakukan permainan pada awal siklus I, sebagian anak tidak dapat melakukan penghitungan jumlah bilangan jumlah bilangan. Ada pula anak yang masih kebingungan dalam menentukan mana jumlah benda yang lebih banyak dan mana jumlah benda yang lebih sedikit. Dan ada juga anak yang tidak dapat

menyesuaikan jumlah bilangan dengan lambang bilangan yang tertulis.

Indikator yang diteliti yaitu anak mampu menyebutkan jumlah bilangan, anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan, anak mampu berpikir dengan membedakan jumlah bilangan, anak mampu mengenal konsep banyak, sedikit, anak mampu menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama jumlahnya, anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5. Terlihat pada siklus I ini anak sudah mengalami peningkatan dari pada awal pelaksanaan kegiatan. Anak yang awalnya tidak mau bermain karena malu kini sudah mulai mau mengikuti permainan sesuai dengan aturan, anak yang tadinya tidak dapat menyebutkan jumlah benda yang paling banyak dan sedikit sekarang sudah dapat menyebutkannya dengan benar dan cepat, dan anak yang tadinya tidak dapat melakukan hasil penjumlahan kini sudah mulai sedikit bisa walau kadang masih kesulitan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif anak setelah melaksanakan kegiatan permainan dagang-dagang. Hasil obesrvasi siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4

Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Siklus I Pada Pertemuan I, II dan III

No	Pertemuan I				Pertemuan II			Pertemun III		
	Kode Anak	Skor	%	Ket	Skor	%	Ket	Skor	%	Ket
1.	01	12	50	MB	14	58,3	BSH	15	62,5	BSH
2.	02	8	33,3	MB	10	41,7	MB	12	50	MB
3.	03	8	33,3	MB	10	41,7	MB	12	50	MB
4.	04	11	45,8	MB	13	54,2	BSH	15	62,5	BSH
5.	05	8	33,3	MB	10	41,7	MB	12	50	MB
6.	06	11	45,8	MB	13	54,2	BSH	15	62,5	BSH
7.	07	10	41,7	MB	12	50	MB	14	58,3	BSH
8.	08	8	33,3	MB	10	41,7	MB	12	50	MB
9.	09	10	41,7	MB	12	50	MB	14	58,3	BSH
10.	010	9	37,5	MB	11	45,8	MB	13	54,2	BSH
11.	011	8	33,3	MB	10	41,7	MB	12	50	MB
12.	012	9	37,5	MB	10	41,7	MB	12	50	MB
13.	013	8	33,3	MB	11	45,8	MB	12	50	MB
14.	014	10	41,7	MB	11	45,8	MB	13	54,2	BSH
15.	015	8	33,3	MB	10	41,7	MB	12	50	MB
Jumlah Nilai Anak		138			167			195		

Rata-rata	9,2		11,1		13	
-----------	-----	--	------	--	----	--

Keterangan :

$$\text{Nilai rata-rata pertemuan I} = \frac{138}{15} = 9,2$$

$$\text{Pertemuan II} = \frac{167}{15} = 11,1$$

$$\text{Pertemuan III} = \frac{195}{15} = 13$$

$$\% \text{ Nilai anak pertemuan I Kode anak 01} = \frac{12}{24} \times 100 = 50\%$$

$$\text{Pertemuan II Kode anak 01} = \frac{14}{24} \times 100 = 58,3\%$$

$$\text{Pertemuan III Kode anak 01} = \frac{15}{24} \times 100 = 62,5\%$$

Berdasarkan tabel di atas bahwa pada siklus I pertemuan I diperoleh nilai rata-rata 9,6 peretemuan II anak memperoleh nilai rata-rata 11,5 dan peretemuan III anak memperoleh nilai rata-rata 13,5. Pada proses kegiatan bermain dagang-dagang kemampuan kognitif anak sudah mulai nampak anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.5

**Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Siklus I Pada Pertemuan I, II dan III**

PERTEMUAN I				PERTEMUAN II		PERTEMUAN III		
No	Skor rata-rata	F	%	F	%	F	%	Keterangan
1.	0-6							Belum Berkembang
2.	7-12	15	100%	12	80%	8	53,3 %	Mulai Berkembang
3.	13-18			3	20%	7	46,7 %	Berkembang Sesuai Harapan
4.	19-24							Berkembang Sangat Baik
$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{12}{15} \times 100 = 80\%$								

Keterangan :

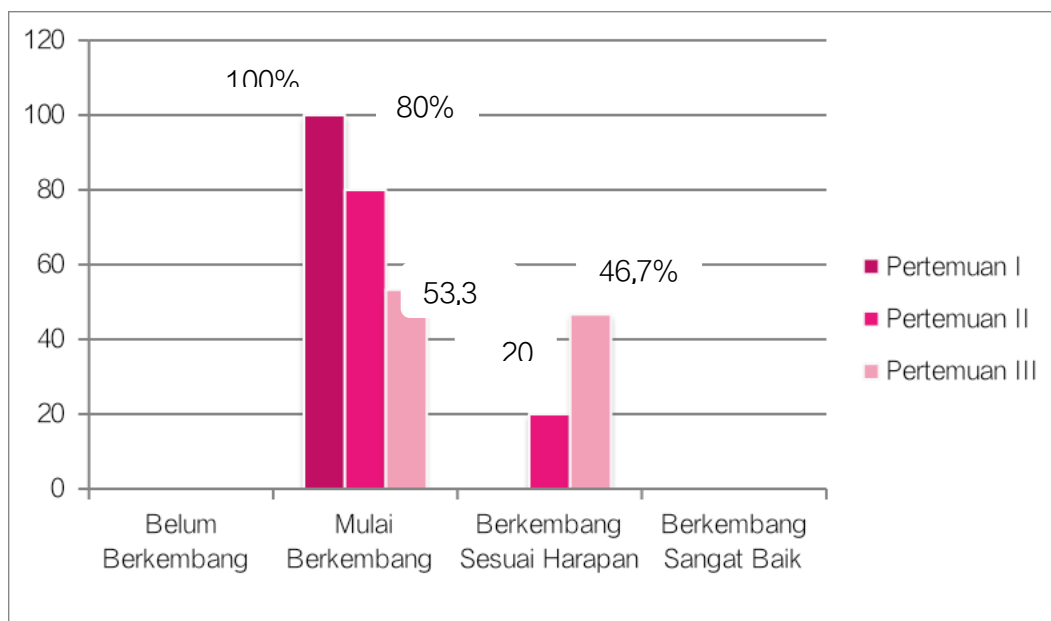
F : Frekuensi atau jumlah anak

% : Persentase nilai anak

Pada tabel 4.5 di atas terlihat bahwa pada pertemuan I anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 15 orang anak (100%), pada pertemuan II anak memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 12 orang anak (80%) dan berkembang sesuai harapan sebanyak 3 orang anak (20%). Sedangkan pada pertemuan III anak memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 8 orang anak (53,3%) dan berkembang sesuai harapan sebanyak 7 orang anak (46,7%). Penelitian ini harus

dilanjutkan ke siklus II karena belum ada anak yang memiliki kriteria berkembang sangat baik.

Dari hasil observasi perkembangan kognitif anak pada siklus I dapat digambarkan pada grafik berikut ini:



**Gambar 4.2**

**Diagram Perkembangan Kognitif Anak Siklus I Pada Pertemuan I, II dan III**

#### **d. Refleksi Siklus I**

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada akhir siklus I, perkembangan kognitif anak sudah memasuki kriteria berkembang sesuai harapan, tetapi hanya mencapai 46,7% belum mencapai 75% dari jumlah anak. Oleh karena itu, penulis akan melaksanakan tindakan perbaikan pada siklus II, agar perkembangan kognitif anak menjadi berkembang sangat baik. Adapun langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II :

- 1) Guru menstimulus anak agar mudah untuk melakukan

penjumlahan dengan benar.

- 2) Pada tahap ini anak mampu mengumpulkan benda sesuai dengan jumlah lambang bilangan yang diberikan.

#### **4. Deskripsi Hasil dan Pelaksanaan Penelitian Siklus II**

##### **a. Perencanaan Siklus II**

Sebelum melakukan tindakan siklus II, penulis telah menyusun perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas, antara lain :

- 1) Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum.
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).
- 3) Mempersiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi siswa tentang kegiatan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognif anak.
- 5) Menyiapkan perlengkapan peralatan dokumentasi.

##### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Berdasarkan hasil Siklus I yang dilakukan penulis, maka diperoleh hasil bahwa perkembangan kognitif anak sudah berkembang sesuai harapan, dari itu penelitian ini dilanjutkan ke siklus II yang dilaksanakan 3



kali pertemuan. Pertemuan pertama Siklus II dilaksanakan pada hari senin tanggal 29 April 2019, bel berbunyi dan anak-anak segera begerak untuk membuat barisan dengan dipimpin oleh guru. Kemudian anak melakukan apel pagi seperti biasanya, setelah itu anak masuk ke dalam kelas untuk melakukan kegiatan belajar. Setelah itu anak istirahat dan setelah istirahat anak masuk ke dalam kelas dan penulis mengajak anak untuk melakukan kegiatan permainan dagang-dagang. Anak yang dulunya terlihat malu-malu dan enggan memainkan permainan, sekarang sudah mulai bersemangat untuk memainkannya. Anak sudah terlihat mampu untuk melakukan penjumlahan dengan benar walau masih ragu-ragu dalam menyebutkannya.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 30 April 2019, hari ini anak sangat antusias karena sebelum permainan dilakukan terlihat sebagian anak sudah bertanya kepada peneliti "hari ini melakukan permainan dagang-dagang lagi umi?", anak terlihat bergembira ketika penulis mengatakan "iya nanti kita main". Permainan dilakukan seperti kemarin setelah istirahat. Saat itu anak sudah terbiasa dalam bermain dagang-dagang. Anak sudah mengetahui apa saja yang harus ia lakukan. Anak sudah mampu mengambil benda yang diinginkan pembeli sesuai dengan lambang bilangan yang disebutkan pembeli.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari rabu tanggal 1 Mei 2019, pada pertemuan ketiga ini anak mulai hafal apa saja yang harus dia ucapkan ketika berdagang, terlihat dari mereka yang mulai melakukan interaksi sebagai penjual dan pembeli sebelum dilaksanakannya permainan

dagang–dagang. Kegiatan permainan kali ini sangatlah kondusif, terlihat dari anak yang tertib dalam memainkannya. Anak sudah terlihat mampu melakukan penjumlahan dengan benar tanpa ragu–ragu menyebutkan penjumlahan tersebut dan anak juga sudah mampu mengambil benda sesuai dengan jumlah bilangan yang disebutkan temannya sebagai pembeli.

### **c. Hasil Observasi Siklus II**

Observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung, terutama Saat anak–anak melakukan kegiatan permainan dagang–dagang. Seluruh anak mengikuti permainan dagang–dagang yang dirancang penulis dan guru. Antusias anak–anak yang besemangat dan ceria terlihat mereka berinteraksi antara penjual dan pembeli dengan lancar, karena mereka sudah mengetahui cara dan aturan dalam permainan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui perkembangan kognitif anak setelah melaksanakan kegiatan permainan dagang–dagang. Selama tindakan Siklus II dalam kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan dagang–dagang anak lebih meningkat dari hasil pengamatan ketika Siklus I. Hasil tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

**Tabel 4.6**

**Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Siklus II Pada Pertemuan I, II Dan III**

No	Pertemuan I				Pertemuan II			Pertemuan III		
	Kode Anak	Skor	%	Ket	Skor	%	Ket	Skor	%	Ket
1.	01	16	66,7	BSH	19	79,1	BSB	21	87,5	BSB
2.	02	11	45,8	MB	13	54,1	BSH	15	62,5	BSH
3.	03	15	62,5	BSH	18	75	BSH	20	83,3	BSB
4.	04	16	66,7	BSH	18	75	BSH	21	87,5	BSB
5.	05	12	50	MB	15	62,5	BSH	18	75	BSH
6.	06	16	66,7	BSH	19	79,1	BSB	21	87,5	BSB
7.	07	15	62,5	BSH	18	75	BSH	20	83,3	BSB
8.	08	15	62,5	BSH	18	75	BSH	20	83,3	BSB
9.	09	15	62,5	BSH	18	75	BSH	20	83,3	BSB
10.	010	14	58,3	BSH	16	66,7	BSH	19	79,1	BSB
11.	011	12	50	MB	15	62,5	BSH	18	75	BSH
12.	012	13	54,1	BSH	15	62,5	BSH	17	70,8	BSH
13.	013	12	50	MB	16	66,7	BSH	18	75	BSH
14.	014	14	58,3	BSH	16	66,7	BSH	18	75	BSH
15.	015	12	50	MB	15	62,5	BSH	17	70,8	BSH
<b>Jumlah Nilai Anak</b>		<b>208</b>			<b>249</b>			<b>283</b>		
<b>Rata-rata</b>		<b>13,9</b>			<b>16,6</b>			<b>18,9</b>		

PERTEMUAN I				PERTEMUAN II		PERTEMUAN III		
No	Skor rata-rata	F	%	F	%	F	%	Keterangan

1.	0-6							Belum Berkembang
2.	7-12	5	33,3 %					Mulai Berkembang
3.	13-18	10	66,7 %	13	86,7%	7	46,7 %	Berkembang Sesuai Harapan
4.	19-24			2	13,3%	8	53,3 %	Berkembang Sangat Baik
$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{13}{15} \times 100 = 86,7\%$								

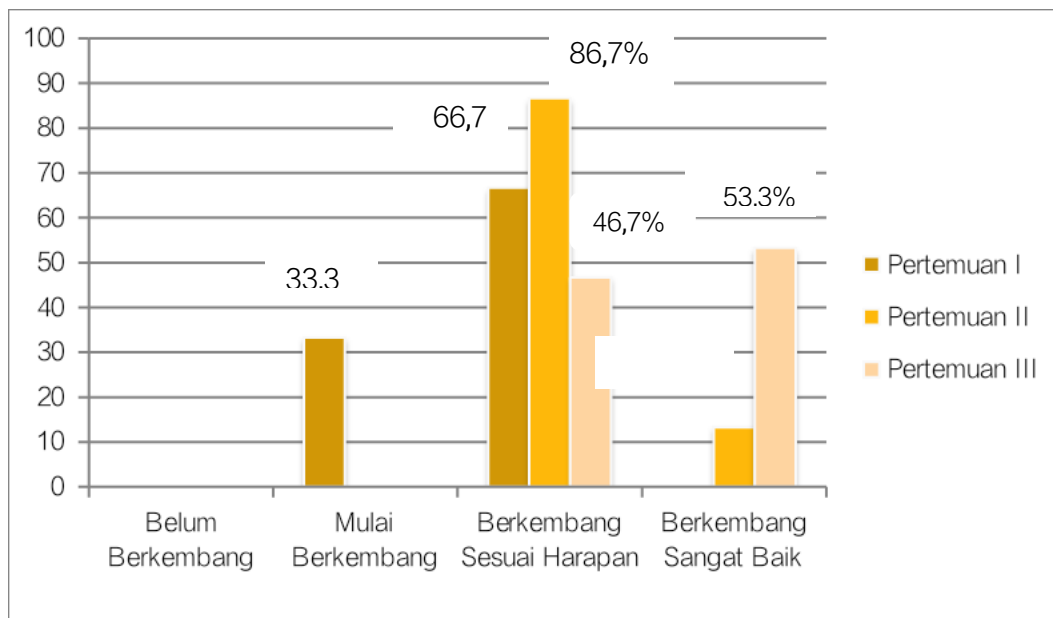
Keterangan:

F : Frekuensi anak atau jumlah anak

% : Persentase nilai anak

Dari tabel 4.7 di atas kemampuan kognitif anak tergolong sudah sangat baik. Pada pertemuan I terdapat 5 orang anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang 33,3%, terdapat 10 orang anak memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan 66,7%. Pada pertemuan II terdapat 13 orang anak yang memperoleh berkembang sesuai harapan 86,7% dan 2 orang anak memperoleh kriteria berkembang sangat baik 13,3 %. Sedangkan pada pertemuan III terlihat sangat meningkat, terdapat 7 orang anak memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (46,7%) dan 8 orang anak memperoleh kriteria berkembang sangat baik (53.3%). Dari pertemuan I, II dan III hanya di pertemuan I saja anak masih memiliki kriteria mulai berkembang, sedangkan pada pertemuan II dan III anak sudah memperoleh kriteria berkembang sangat baik dan berkembang

sesuai harapan. Dari hasil observasi perkembangan kognitif anak pada siklus II dapat dilihat dari diagram batang di bawah ini:



**Gambar 4.3 Diagram Perkembangan Kognitif Anak Pada Siklus II Pertemuan I, II dan III**

#### **d. Refleksi Siklus II**

Kegiatan refleksi pada Siklus II lebih mengarah pada evaluasi proses dan pelaksanaan setiap tindakan. Pelaksanaan Siklus II dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan dagang-dagang untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak lebih menunjukkan keberhasilan. Keberhasilan tersebut dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.8**

**Rekapitulasi Jumlah Anak Yang Mengalami Peningkatan Perkembangan Kognitif**

Keterangan	Jumlah Anak		
	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
Berkembang Sangat Baik	0	0	8
Berkembang Sesuai Harapan	0	7	7
Mulai Berkembang	6	8	0
Belum Berkembang	9	0	0

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa perkembangan kognitif anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dengan anak yang dapat menyebutkan penjumlahan dengan benar dan dapat mengetahui jumlah benda yang banyak dan sedikit melalui kegiatan permainan dagang-dagang. Untuk melihat kondisi peningkatan perkembangan kognitif anak pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.9**

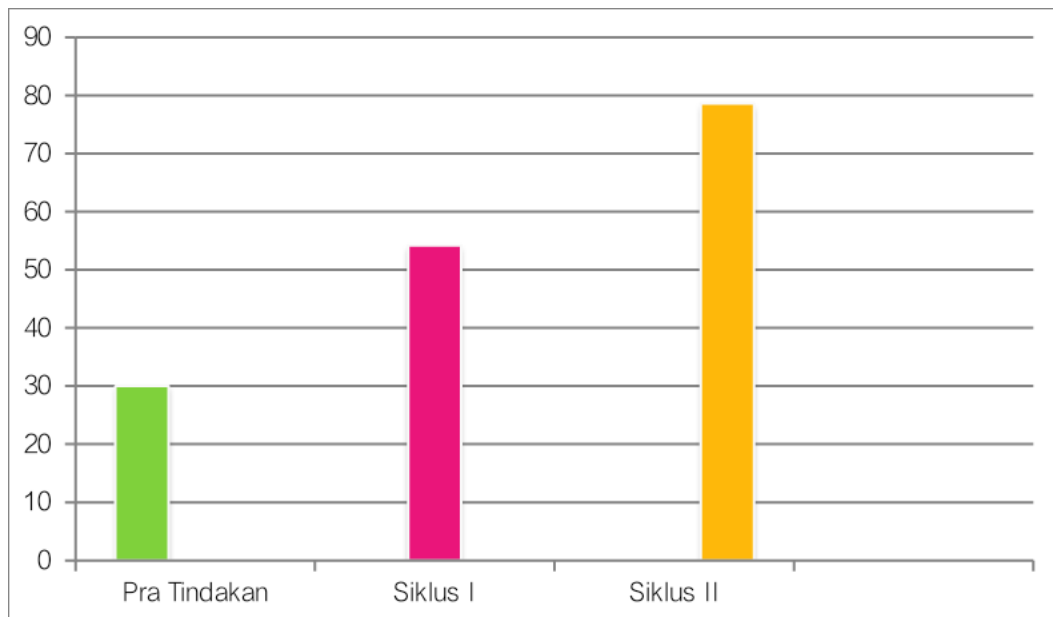
**Persentase Hasil Perkembangan Kognitif Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II**

No	Kode Anak	Pra Tindakan	Siklus I %	Siklus II %	Keterangan
1.	01	41,7%	62,5%	87,5%	Meningkat
2.	02	25%	50%	62,5%	Meningkat
3.	03	25%	50%	83,3%	Meningkat
4.	04	37,5%	62,5%	87,5%	Meningkat
5.	05	25%	50%	75%	Meningkat

6.	06	33,3%	62,5%	87,5%	Meningkat
7.	07	25%	58,3%	83,3%	Meningkat
8.	08	25%	50%	83,3%	Meningkat
9.	09	33,3%	58,3%	83,3%	Meningkat
10.	010	25%	54,2%	79,1%	Meningkat
11.	011	37,5%	50%	75%	Meningkat
12.	012	25%	50%	70,8%	Meningkat
13.	013	25%	50%	75%	Meningkat
14.	014	41,7%	54,2%	75%	Meningkat
15.	015	25%	50%	70,8%	Meningkat
Jumlah Nilai		450	812,5	1178,9	Meningkat
Nilai Rata-rata		30	54,2	78,6	Meningkat

Berdasarkan tabel di atas, adanya peningkatan perkembangan kognitif anak mulai dari pra tindakan (30%), Siklus I (54,2%) dan Siklus II (78,6%). Untuk lebih jelasnya peningkatan perkembangan kognitif anak dari awal hingga siklus II dapat dilihat pada gambar berikut ini:





**Gambar 4.4**

#### **Diagram Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak**

Dapat disimpulkan bahwa permainan dagang-dagang dapat meningkatkan kognitif anak. Hasil yang dicapai siklus II menjadi dasar penulis dan guru untuk menghentikan penelitian ini hanya pada siklus II karena sudah sesuai dengan hipotesis tindakan dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

#### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak pada kelompok B di RA Al-Kautsar dapat ditingkatkan melalui kegiatan permainan dagang-dagang. Fadillah mengatakan bahwa permainan dagang-dagang dapat mengembangkan kecerdasan logis matematik karena dalam jual beli selalu ada tawar-menawar harga dan hitung-menghitung<sup>55</sup>. Dengan menerapkan

<sup>55</sup> Rini R.J, dkk, (2018), *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple*

permainan ini anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam berhitung dan bersosialisasi dengan temanya. Anak juga dapat mengetahui lambang bilangan dan jumlah bilangan dari lambang bilangan yang ada.

Meningkatkan perkembangan kognitif anak dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 30%, sedangkan pada siklus I 54,2% maka perkembangan yang meningkat sebesar 24,2%, dan pada siklus II perkembangan sebesar 78,6%. Jadi dari siklus I menuju siklus II perkembangan anak mengalami peningkatan sebesar 24,4%. Sedangkan dari pra tindakan menuju siklus II mengalami peningkatan sebesar 48,6%.

Pada siklus II dilaksanakan penelitian dengan memperbaiki kesulitan yang dihadapi anak untuk memperoleh peningkatan yang maksimal dengan cara lebih menstimulus anak dengan mencontohkan langsung dengan menggunakan benda dalam melakukan penjumlahan dalam kegiatan permainan dagang-dagang.

Dari penelitian yang dilakukan mulai dari Pra siklus, Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa rata-rata anak mengalami peningkatan. Peningkatan pada perkembangan kognitif anak memperlihatkan bahwa dengan melakukan kegiatan permainan dagang-dagang lebih efektif digunakan dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Hal ini didukung oleh Susanto yang berpendapat bahwa

kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>56</sup> Maka dengan menggunakan permainan dagang-dagangan dalam hal ini anak sudah mengalami proses berfikir. Dengan demikian kegiatan permainan dagang-dagangan merupakan salah satu upaya yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok B (5–6 tahun).

---

<sup>56</sup> Ahmad S, (2011), *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Pranada Media Group, h. 47

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil observasi terhadap penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 2 siklus diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil observasi dan refleksi pada saat pra tindakan dari 15 orang anak di kelompok B terdapat 9 orang anak (60%) memperoleh kriteria belum berkembang, 6 orang anak memperoleh kriteria mulai berkembang (40%) , dan tidak terdapat anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dengan nilai rata-rata 7,2% sehingga perlu dilanjutkan ke siklus I.
2. Peningkatan perkembangan kognitif anak di kelompok B pada siklus I dilakukan 3 kali pertemuan, pada pertemuan I anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 15 orang anak (100%), pada pertemuan II anak memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 12 orang anak (80%) dan berkembang sesuai harapan sebanyak 3 orang anak (20%). Sedangkan pada pertemuan III anak memperoleh kriteria mulai berkembang sebanyak 8 orang anak (53,3%) dan berkembang sesuai harapan sebanyak 7 orang anak (46,7%) dengan nilai rata-rata 13%, maka harus dilanjutkan ke siklus II karena belum ada anak

yang memiliki kriteria berkembang sangat baik.

3. Peningkatan perkembangan kognitif anak di kelompok B pada siklus II dilakukan juga sama halnya dengan siklus I dengan 3 kali pertemuan, memperbaiki kesulitan yang dihadapi anak dalam melakukan penjumlahan agar diupayakan maksimal. Pada pertemuan pertama terdapat 5 orang anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang (33,3%), terdapat 10 orang anak memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (66,7%). Pada pertemuan II terdapat 13 orang anak yang memperoleh berkembang sesuai harapan (86,7%) dan 2 orang anak memperoleh kriteria berkembang sangat baik (13,3%). Sedangkan pada pertemuan III terlihat sangat meningkat, terdapat 7 orang anak memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (46,7%) dan 8 orang anak memperoleh kriteria berkembang sangat baik (53,3%) dengan nilai rata-rata 18,9 %.
4. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan dagang-dagang pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Inilah yang menunjukkan bahwa peningkatan perkembangan kognitif anak kelompok B menjadi meningkat setelah melakukan kegiatan permainan dagang-dagang di RA Al-Kautsar Medan Barat T.A 2018/019.

## **B. Saran**

1. Bagi guru PAUD, guru dapat menerapkan permainan dagang-

dagang sebagai salah satu kegiatan meningkatkan perkembangan kognitif anak setelah mempelajari berhitung dan diharapkan guru lebih kreatif mengembangkan permainan yang dapat meningkatkan aspek-spek yang dimiliki anak.

2. Bagi sekolah, diharapkan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak dan mendukung pembelajaran yang mengembangkan perkembangan kognitif seperti buah-buahan mainan, keranjang-keranjang, uang-uangan dan lain-lain yang dapat mendukung permainan dagang-dagang.
3. Bagi kepala sekolah, dianjurkan untuk mengadakan pelatihan pembelajaran untuk guru dengan metode bermain peran seperti bermain peran dalam bedagang.
4. Bagi penulis berikutnya, penelitian tentang penerapan permainan dagang-dagang dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan, oleh karena itu peneliti berikutnya haruslah termotivasi untuk melanjutkan dan melengkapi penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran serta media pembelajaran yang lebih bervariasi untuk meningkatkan perkembangan kognitif, sehingga diperoleh hasil yang menyeluruh dan dapat dijadikan bahan referensi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.



## DAFTAR PUSTAKA

- Susanto Ahmad, (2011), *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Pranda Media Group.
- Sunarto Ahmad.dkk, (1993), *Terjemah Shahih Bukhari Jilid IV*, Semarang: CV.Asy Syifa'.
- Alkhulaniah dan Nurul Khotimah, (2016), *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Cipta Warna Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 10 Pacet Mojokerto: Jurnal PAUD Teratai*.Vol 05 No 03.
- Asrul, dkk, (2016), *Strategi Pendidikan AUD Dalam Membina Sumbang Daya Manusia Berkarakter*, Medan: Perdana Publishing.
- Benyamin Situmorang, (2013), *Penelitian Pendidikan Konsep dan Implikasi*, Medan: Unimed Press.
- Santi Dinar, (2009), *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*, Jakarta Barat: PT Indeks
- Muthia Dian, (2010), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas.
- Diana, (2013), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Dimiyati Jhoni, (2013), *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Murt Setya Astikasari Heru,(2018), *Permainan Pasaran Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kompetensi Interpersonal Anak*, Jurnal Pendidikan Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana.
- H.E. Mulyasa, (2012), *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Khadijah, (2012), *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Mulya Sarana,
- \_\_\_\_\_, (2016), *Pengembangan Kognitif AUD (Teori dan Pengembangannya)*, Medan: Perdana Publishing.
- \_\_\_\_\_, (2015), *Media Pembelajaran AUD*, Medan: Perdana Publishing.
- Masganti Sit, (2015), *Psikologi Perkembangan Anak usia Dini Jilid I*,Medan: Perdana Publishing.



- Latif Mukhtar, (2013), *Orientasi Baru Pendidikan AUD (Teori dan Aplikasi)*, Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Fadlillah M. , (2014), *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan menyenangkan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group,
- Yunus M.,(1957), *Tafsir Quran Karim*, Jakarta: PT.Hidakarya Agung.
- Moh. Zuhri, Muqoffin Mochtar, Muqorrobin Misbah, (1994), *Terjemah Ihya' Ulumiddin Jilid 5*, Semarang: CV. Asy Syifa'.
- Nasriah,dkk, (2013), *Konsep Dasar PAUD*, Medan: Unimed Press.
- N, K. Roestiyah. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- R.J Rina, dkk, (2018), *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Inteligences*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Utami Rini, (2013), *Penerapan Permainan Pasaran dalam Pembelajaran Matematika Materi Pokok Aritmatika sosial. Delta, I (2)*,
- Salim,dkk, (2015), *Penelitian Tindakan Kelas*, Medan: Perdana Publishing.
- ArikuntoSuharsimi, (2015), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara
- Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Eka Jaya.
- Winda Wirasti Aguswara, *Pengaruh bermain peran jual beli terhadap kemampuan mengenal bilangan dan lambing bilangan anak kelompok A Di TK Tulus Sejati*, Jurnal: PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya.
- Wulandari Retnaningrum, (2016) Peningkatan Perkembangan Kognitif AUD Melalui Media Bermain Memancing, Cilacap: Jurna IPendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol 3
- Yuliani Nuraini Sujiono, (2009), *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks.
- Aqib Zainal, dkk, (2010), *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD,SLB,TK*, Bandung: CV.YRAMA WIDYA.



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok/Usia : 5–6 TAHUN

Semester/Minggu : II/1

Tema/Subtema : Alam Semesta / Pristiwa Alam (pelangi)

Hari/Tanggal : Senin/ 22 April 2019

### KD dan Indikator yang dicapai:

- NAM : 3.1 Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari
- 3.2 Mengetahui perilaku baik sebagai cerminan perilaku sikap mulia
- FISIK MOTORIK : 3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- KOGNITIF : 3.4 Mengetahui cara hidup sehat
- 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3.6 Mengetahui benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)
- 3.7 Mengetahui lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
- 3.8 Mengetahui lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah air, batu-batuan dll)
- 3.9 Mengetahui teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dll)
- BAHASA : 3.10 Mengetahui bahasa reseptif (mendengarkan dan membaca)
- 3.11 Mengetahui bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal )
- 3.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain
- SOSEM : 3.13 Mengetahui emosi diri dan orang lain

3. 14 Mengenali kebutuhan, keinginan,dan minat diri

SENI : 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

**Indikator yang di capai**

- c. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1–20
- d. Anak mampu menyebutkan hasil penambahan
- e. Anak mampu membedakan jumlah bilangan
- f. Anak mampu mengenal konsep banyak, sedikit
- g. Anak mampu menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya
- h. Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5

**Tujuan Pembelajaran :**

- 1. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1–20
- 2. Anak dapat menyebutkan hasil penambahan
- 3. Anak dapat membedakan jumlah bilangan
- 4. Anak dapat mengenal konsep banyak, sedikit
- 5. Anak dapat menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya
- 6. Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5

**Materi Dalam Kegiatan /Indikator :**

- 1. Anak menyebutkan lambang bilangan 1–20
- 2. Anak menyebutkan hasil penjumlahan
- 3. Anak membedakan jumlah bilangan
- 4. Anak mengenal konsep banyak, sedikit.
- 5. Anak menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya,

6. Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5

**Metode Pembelajaran:**

- demonstrasi

**Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:**

8. Anak melakukan kegiatan baris–berbaris di halaman sebelum masuk
9. Anak berdo'a sebelum belajar, sesudah belajar, doa sehari–hari dan membaca surah pendek

**Sumber Belajar :**

–

**Alat dan Bahan:**

- 13.Meja
- 14.Permen
- 15.Uang mainan

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<b>Pembukaan</b> (60menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Reciting surah pendek dan doa sehari–hari</li> <li>– Menanyakan kabar hari ini</li> <li>– Bernyanyi</li> <li>– Latihan Membaca</li> <li>– Mengaji iqra'</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti</b> (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Anak mengamati alat dan bahan yang di sediakan oleh peneliti</li> <li>– Anak menanya untuk apa alat dan bahan yang di bawa oleh si peneliti</li> <li>– Peneliti menjawab pertanyaan yang ditanya oleh anak</li> <li>– Peneliti menjelaskan alat dan bahan yang dibawa</li> <li>– Peneliti menjelaskan cara melakukan permainan dagang–dagang dan mempraktikkan cara bermainnya bersama guru</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti mengajak anak untuk bermain permainan dagang-dagang</li> </ul>
<b>Istirahat dan makan</b> (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencuci tangan</li> <li>- Berdoa sebelum makan dan minum</li> <li>- Makan</li> </ul>
<b>Penutup</b> (30menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menanyakan perasaan selama hari ini</li> <li>- Anak menceritakan kembali kegiatan main yang dilakukannya</li> <li>- Menginformasikan kegiatan untuk hari esok</li> <li>- Berdoa setelah belajar</li> </ul>

Mengetahui,  
Kepala RA.Al-Kautsar

MEDAN, 22/04 /2019

GURU KELAS

( Ida Rahayu S.Pd. )

( Dra. Murdiati )

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**Kelompok/Usia : 5–6 TAHUN**

**Semester/Minggu : II/1**

**Tema/Subtema : Alam Semesta / Benda–benda Langit**  
**(bulan)**

**Hari/Tanggal : Rabu/ 24 April 2019**

**KD dan Indikator yang dicapai:**

- NAM** : 3.1 Mengetahui kegiatan beribadah sehari–hari
- 3.2 Mengetahui perilaku baik sebagai cerminan perilaku sikap mulia
- FISIK MOTORIK** : 3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- KOGNITIF** : 3.4 Mengetahui cara hidup sehat
- 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari–hari dan berperilaku kreatif
- 3.6 Mengetahui benda–benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri–ciri lainnya)
- 3.7 Mengetahui lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
- 3.8 Mengetahui lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah air, batu–batuan dll)
- 3.9 Mengetahui teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dll)
- BAHASA** : 3.10 Mengetahui bahasa reseptif (mendengarkan dan membaca)
- 3.11 Mengetahui bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal )
- 3.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain

SOSEM : 3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain

3. 14 Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri

SENI : 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

**Indikator yang di capai**

1. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1–20
2. Anak mampu menyebutkan hasil penambahan
3. Anak mampu membedakan jumlah bilangan
4. Anak mampu mengenal konsep banyak, sedikit
5. Anak mampu menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya
6. Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5

**Tujuan Pembelajaran :**

1. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1–20
2. Anak dapat menyebutkan hasil penambahan
3. Anak dapat membedakan jumlah bilangan
4. Anak dapat mengenal konsep banyak, sedikit
5. Anak dapat menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya
6. Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5

**Materi Dalam Kegiatan /Indikator :**

1. Anak menyebutkan lambang bilangan 1–20
2. Anak menyebutkan hasil penjumlahan
3. Anak membedakan jumlah bilangan
4. Anak mengenal konsep banyak, sedikit.



5. Anak menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya,
6. Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5

**Metode Pembelajaran:**

- demonstrasi

**Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:**

1. Anak melakukan kegiatan baris–berbaris di halaman sebelum masuk
2. Anak berdo'a sebelum belajar, sesudah belajar, doa sehari–hari dan membaca surah pendek

**Sumber Belajar :**

–

**Alat dan Bahan:**

1. Meja
2. Gantungan kunci dari origami bentuk bulan
3. Uang mainan

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<b>Pembukaan</b> (30menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Reciting surah pendek dan doa sehari–hari</li> <li>– Menanyakan kabar hari ini</li> <li>– Bernyanyi</li> <li>– Latihan Membaca</li> <li>– Mengaji iqra'</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti</b> (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Anak mengamati alat dan bahan yang di sediakan oleh peneliti</li> <li>– Anak menanya untuk apa alat dan bahan yang di bawa oleh si peneliti</li> <li>– Peneliti menjawab pertanyaan yang ditanya oleh anak</li> <li>– Peneliti menjelaskan alat dan bahan yang dibawa</li> <li>– Peneliti menjelaskan cara melakukan permainan dagang–dagang dan mempraktikkan cara bermainnya bersama guru</li> <li>– Peneliti mengajak anak untuk bermain permainan dagang</li> </ul>

	-dagang
<b>Istirahat dan makan</b> (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencuci tangan</li> <li>- Berdoa sebelum makan dan minum</li> <li>- Makan</li> </ul>
<b>Penutup</b> (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menanyakan perasaan selama hari ini</li> <li>- Anak menceritakan kembali kegiatan main yang dilakukannya</li> <li>- Menginformasikan kegiatan untuk hari esok</li> <li>- Berdoa setelah belajar</li> </ul>

Mengetahui,  
Kepala RA.AI-Kautsar

MEDAN, 24/04 /2019

GURU KELAS

( Ida Rahayu S.Pd. )

( Dra. Murdiati )

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**Kelompok/Usia : 5–6 TAHUN**

**Semester/Minggu : II/1**

**(bintang) Tema/Subtema : Alam Semesta / Benda-benda Langit**

**Hari/Tanggal : Jum'at/ 26 April 2019**

**KD dan Indikator yang dicapai:**

- NAM** : 3.1 Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari
- 3.2 Mengetahui perilaku baik sebagai cerminan perilaku sikap mulia
- FISIK MOTORIK** : 3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- KOGNITIF** : 3.4 Mengetahui cara hidup sehat
- 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3.6 Mengetahui benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)
- 3.7 Mengetahui lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
- 3.8 Mengetahui lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah air, batu-batuan dll)
- 3.9 Mengetahui teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dll)
- BAHASA** : 3.10 Mengetahui bahasa reseptif (mendengarkan dan membaca)
- 3.11 Mengetahui bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal )
- 3.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain

SOSEM : 3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain

3. 14 Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri

SENI : 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

**Indikator yang di capai**

1. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1–20
2. Anak mampu menyebutkan hasil penambahan
3. Anak mampu membedakan jumlah bilangan
4. Anak mampu mengenal konsep banyak, sedikit
5. Anak mampu menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya
6. Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5

**Tujuan Pembelajaran :**

1. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1–20
2. Anak dapat menyebutkan hasil penambahan
3. Anak dapat membedakan jumlah bilangan
4. Anak dapat mengenal konsep banyak, sedikit
5. Anak dapat menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya
6. Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5

**Materi Dalam Kegiatan /Indikator :**

1. Anak menyebutkan lambang bilangan 1–20
2. Anak menyebutkan hasil penjumlahan
3. Anak membedakan jumlah bilangan
4. Anak mengenal konsep banyak, sedikit.

5. Anak menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya,
6. Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5

**Metode Pembelajaran:**

- demonstrasi

**Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:**

1. Anak melakukan kegiatan baris–berbaris di halaman sebelum masuk
2. Anak berdo'a sebelum belajar, sesudah belajar, doa sehari–hari dan membaca surah pendek

**Sumber Belajar :**

–

**Alat dan Bahan:**

1. Meja
2. Gantungan kunci dari origami bentuk bintang
3. Uang mainan

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<b>Pembukaan</b> (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Reciting surah pendek dan doa sehari–hari</li> <li>– Menanyakan kabar hari ini</li> <li>– Bernyanyi</li> <li>– Latihan Membaca</li> <li>– Mengaji iqra'</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti</b> (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Anak mengamati alat dan bahan yang di sediakan oleh peneliti</li> <li>– Anak menanya untuk apa alat dan bahan yang di bawa oleh si peneliti</li> <li>– Peneliti menjawab pertanyaan yang ditanya oleh anak</li> <li>– Peneliti menjelaskan alat dan bahan yang dibawa</li> <li>– Peneliti menjelaskan cara melakukan permainan dagang–dagang dan mempraktikkan cara bermainnya bersama guru</li> <li>– Peneliti mengajak anak untuk bermain permainan dagang–</li> </ul>

	dagang
<b>Istirahat dan makan</b> (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mencuci tangan</li> <li>– Berdoa sebelum makan dan minum</li> <li>– Makan</li> </ul>
<b>Penutup</b> (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Menanyakan perasaan selama hari ini</li> <li>– Anak menceritakan kembali kegiatan main yang dilakukannya</li> <li>– Menginformasikan kegiatan untuk hari esok</li> <li>– Berdoa setelah belajar</li> </ul>

Mengetahui,  
Kepala RA.AI-Kautsar

MEDAN, 26/04 /2019

GURU KELAS

( Ida Rahayu S.Pd. )

( Dra. Murdiati )

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**Kelompok/Usia : 5–6 TAHUN**

**Semester/Minggu : II/1**

**Tema/Subtema : Alam Semesta / Pristiwa Alam (Hujan)**

**Hari/Tanggal : Senin/ 29 April 2019**

**KD dan Indikator yang dicapai:**

- NAM** : 3.1 Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari
- 3.2 Mengetahui perilaku baik sebagai cerminan perilaku sikap mulia
- FISIK MOTORIK** : 3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- KOGNITIF** : 3.4 Mengetahui cara hidup sehat
- 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3.6 Mengetahui benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)
- 3.7 Mengetahui lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
- 3.8 Mengetahui lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah air, batu-batuan dll)
- 3.9 Mengetahui teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dll)
- BAHASA** : 3.10 Mengetahui bahasa reseptif (mendengarkan dan membaca)
- 3.11 Mengetahui bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal )
- 3.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain

SOSEM : 3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain

3. 14 Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri

SENI : 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

**Indikator yang di capai**

1. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1–20
2. Anak mampu menyebutkan hasil penambahan
3. Anak mampu membedakan jumlah bilangan
4. Anak mampu mengenal konsep banyak, sedikit
5. Anak mampu menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya
6. Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5

**Tujuan Pembelajaran :**

1. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1–20
2. Anak dapat menyebutkan hasil penambahan
3. Anak dapat membedakan jumlah bilangan
4. Anak dapat mengenal konsep banyak, sedikit
5. Anak dapat menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya
6. Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5

**Materi Dalam Kegiatan /Indikator :**

1. Anak menyebutkan lambang bilangan 1–20
2. Anak menyebutkan hasil penjumlahan
3. Anak membedakan jumlah bilangan
4. Anak mengenal konsep banyak, sedikit.



5. Anak menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya,
6. Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5

**Metode Pembelajaran:**

- demonstrasi

**Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:**

1. Anak melakukan kegiatan baris–berbaris di halaman sebelum masuk
2. Anak berdo'a sebelum belajar, sesudah belajar, doa sehari–hari dan membaca surah pendek

**Sumber Belajar :**

–

**Alat dan Bahan:**

1. Meja
2. Gantungan kunci payung dari origami
3. Uang mainan

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<b>Pembukaan</b> (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Reciting surah pendek dan doa sehari–hari</li> <li>– Menanyakan kabar hari ini</li> <li>– Bernyanyi</li> <li>– Latihan Membaca</li> <li>– Mengaji iqra'</li> </ul>
<b>KegiatanInti</b> (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Anak mengamati alat dan bahan yang di sediakan oleh peneliti</li> <li>– Anak menanya untuk apa alat dan bahan yang di bawa oleh si peneliti</li> <li>– Peneliti menjawab pertanyaan yang ditanya oleh anak</li> <li>– Peneliti menjelaskan alat dan bahan yang dibawa</li> <li>– Peneliti menjelaskan cara melakukan permainan dagang–dagang dan mempraktikkan cara bermainnya bersama guru</li> <li>– Peneliti mengajak anak untuk bermain permainan dagang–</li> </ul>

	dagang
<b>Istirahat dan makan</b> (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mencuci tangan</li> <li>– Berdoa sebelum makan dan minum</li> <li>– Makan</li> </ul>
<b>Penutup</b> (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Menanyakan perasaan selama hari ini</li> <li>– Anak menceritakan kembali kegiatan main yang dilakukannya</li> <li>– Menginformasikan kegiatan untuk hari esok</li> <li>– Berdoa setelah belajar</li> </ul>

Mengetahui,  
Kepala RA.AI-Kautsar

( Ida Rahayu S.Pd. )

MEDAN, 29/04 /2019

GURU KELAS

( Dra. Murdiati )

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**Kelompok/Usia : 5–6 TAHUN**

**Semester/Minggu : II/1**

**Tema/Subtema : Profesi / Guru**

**Hari/Tanggal : Selasa/ 30 April 2019**

**KD dan Indikator yang dicapai:**

- NAM** : 3.1 Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari
- 3.2 Mengetahui perilaku baik sebagai cerminan perilaku sikap mulia
- FISIK MOTORIK** : 3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- KOGNITIF** : 3.4 Mengetahui cara hidup sehat
- 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3.6 Mengetahui benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)
- 3.7 Mengetahui lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
- 3.8 Mengetahui lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah air, batu-batuan dll)
- 3.9 Mengetahui teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dll)
- BAHASA** : 3.10 Mengetahui bahasa reseptif (mendengarkan dan membaca)
- 3.11 Mengetahui bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal )
- 3.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain
- SOSEM** : 3.13 Mengetahui emosi diri dan orang lain

3. 14 Mengenali kebutuhan, keinginan,dan minat diri

SENI : 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

**Indikator yang di capai**

1. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1–20
2. Anak mampu menyebutkan hasil penambahan
3. Anak mampu membedakan jumlah bilangan
4. Anak mampu mengenal konsep banyak, sedikit
5. Anak mampu menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya
6. Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5

**Tujuan Pembelajaran :**

1. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1–20
2. Anak dapat menyebutkan hasil penambahan
3. Anak dapat membedakan jumlah bilangan
4. Anak dapat mengenal konsep banyak, sedikit
5. Anak dapat menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya
6. Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5

**Materi Dalam Kegiatan /Indikator :**

1. Anak menyebutkan lambang bilangan 1–20
2. Anak menyebutkan hasil penjumlahan
3. Anak membedakan jumlah bilangan
4. Anak mengenal konsep banyak, sedikit.
5. Anak menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya,

6. Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5

**Metode Pembelajaran:**

- demonstrasi

**Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:**

1. Anak melakukan kegiatan baris-berbaris di halaman sebelum masuk
2. Anak berdo'a sebelum belajar, sesudah belajar, doa sehari-hari dan membaca surah pendek

**Sumber Belajar :**

–

**Alat dan Bahan:**

1. Meja
2. Pensil
3. Uang mainan

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<b>Pembukaan</b> (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>– Reciting surah pendek dan doa sehari-hari</li><li>– Menanyakan kabar hari ini</li><li>– Bernyanyi</li><li>– Latihan Membaca</li><li>– Mengaji iqra'</li></ul>
<b>KegiatanInti</b> (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"><li>– Anak mengamati alat dan bahan yang di sediakan oleh peneliti</li><li>– Anak menanya untuk apa alat dan bahan yang di bawa oleh si peneliti</li><li>– Peneliti menjawab pertanyaan yang ditanya oleh anak</li><li>– Peneliti menjelaskan alat dan bahan yang dibawa</li><li>– Peneliti menjelaskan cara melakukan permainan dagang-dagang dan mempraktikkan cara bermainnya bersama guru</li><li>– Peneliti mengajak anak untuk bermain permainan dagang-dagang</li></ul>

<b>Istirahat dan makan</b> (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencuci tangan</li> <li>- Berdoa sebelum makan dan minum</li> <li>- Makan</li> </ul>
<b>Penutup</b> (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menanyakan perasaan selama hari ini</li> <li>- Anak menceritakan kembali kegiatan main yang dilakukannya</li> <li>- Menginformasikan kegiatan untuk hari esok</li> <li>- Berdoa setelah belajar</li> </ul>

Mengetahui,  
Kepala RA.AI-Kautsar

( Ida Rahayu S.Pd. )

MEDAN, 30/04 /2019

GURU KELAS

( Dra. Murdiati )

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

**Kelompok/Usia : 5–6 TAHUN**

**Semester/Minggu : II/1**

**Tema/Subtema : Profesi / Pertani**

**Hari/Tanggal : Rabu / 01 Mei 2019**

**KD dan Indikator yang dicapai:**

- NAM** : 3.1 Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari
- 3.2 Mengetahui perilaku baik sebagai cerminan perilaku sikap mulia
- FISIK MOTORIK** : 3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- KOGNITIF** : 3.4 Mengetahui cara hidup sehat
- 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3.6 Mengetahui benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)
- 3.7 Mengetahui lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
- 3.8 Mengetahui lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah air, batu-batuan dll)
- 3.9 Mengetahui teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan dll)
- BAHASA** : 3.10 Mengetahui bahasa reseptif (mendengarkan dan membaca)
- 3.11 Mengetahui bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal )
- 3.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain
- SOSEM** : 3.13 Mengetahui emosi diri dan orang lain

3. 14 Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri

SENI : 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

**Indikator yang di capai**

1. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1–20
2. Anak mampu menyebutkan hasil penambahan
3. Anak mampu membedakan jumlah bilangan
4. Anak mampu mengenal konsep banyak, sedikit
5. Anak mampu menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya
6. Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5

**Tujuan Pembelajaran :**

1. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1–20
2. Anak dapat menyebutkan hasil penambahan
3. Anak dapat membedakan jumlah bilangan
4. Anak dapat mengenal konsep banyak, sedikit
5. Anak dapat menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya
6. Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5

**Materi Dalam Kegiatan /Indikator :**

1. Anak menyebutkan lambang bilangan 1–20
2. Anak menyebutkan hasil penjumlahan
3. Anak membedakan jumlah bilangan
4. Anak mengenal konsep banyak, sedikit.
5. Anak menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya,



6. Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5

**Metode Pembelajaran:**

- demonstrasi

**Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:**

1. Anak melakukan kegiatan baris-berbaris di halaman sebelum masuk
2. Anak berdo'a sebelum belajar, sesudah belajar, doa sehari-hari dan membaca surah pendek

**Sumber Belajar :**

–

**Alat dan Bahan:**

16. Meja
17. Keranjang dari origami
18. Uang mainan

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<b>Pembukaan</b> (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Reciting surah pendek dan doa sehari-hari</li> <li>– Menanyakan kabar hari ini</li> <li>– Bernyanyi</li> <li>– Latihan Membaca</li> <li>– Mengaji iqra'</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti</b> (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Anak mengamati alat dan bahan yang di sediakan oleh peneliti</li> <li>– Anak menanya untuk apa alat dan bahan yang di bawa oleh si peneliti</li> <li>– Peneliti menjawab pertanyaan yang ditanya oleh anak</li> <li>– Peneliti menjelaskan alat dan bahan yang dibawa</li> <li>– Peneliti menjelaskan cara melakukan permainan dagang-dagang dan mempraktikkan cara bermainnya bersama guru</li> <li>– Peneliti mengajak anak untuk bermain permainan dagang-dagang</li> </ul>

<b>Istirahat dan makan</b> (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencuci tangan</li> <li>- Berdoa sebelum makan dan minum</li> <li>- Makan</li> </ul>
<b>Penutup</b> (30 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menanyakan perasaan selama hari ini</li> <li>- Anak menceritakan kembali kegiatan main yang dilakukannya</li> <li>- Menginformasikan kegiatan untuk hari esok</li> <li>- Berdoa setelah belajar</li> </ul>

Mengetahui,  
Kepala RA.AI-Kautsar

( Ida Rahayu S.Pd. )

MEDAN, 01/05 /2019

GURU KELAS

( Dra. Murdiati )

# LEMBARAN OBSERVASI SIKLUS I PERTEMUAN 1, 2, & 3

Nama Anak :

Klompok :

Yang Diamati:

Petunjuk : Beri tanda (✓) sesuai dengan pendapat anda dalam kegiatan permainan dagang-dagang berdasarkan kriteria berikut:

1 = Belum Berkembang (BB)

2 = Mulai Berkembang (MB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
Bermaian dagang-dagang dangan berdagang permen					
1.	Anak mampu mnyebutkan jumlah bilangan 1–20				
2.	Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan				
3.	Anak mampu membeda-bedakan jumlah bilangan				
4.	Anak mampu mengenal konsep banyak, sedikit				
5.	Anak mampu menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya.				
6.	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5				
Jumlah					
Bermaian dagang-dagang dangan berdagang gantungan kunci bentuk bulan dari origami					

1.	Anak mampu menyebutkan jumlah bilangan 1–20				
2.	Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan				
3.	Anak mampu membedakan jumlah bilangan				
4.	Anak mampu mengenal konsep banyak, sedikit				
5.	Anak mampu menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya				
6.	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5				
<b>Jumlah</b>					
<i>Bermain dagang–dagang dengan berdagang gantungan kunci berbentuk bintang dari origami.</i>					
1.	Anak mampu menyebutkan jumlah bilangan 1–20				
2.	Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan				
3.	Anak mampu membedakan jumlah bilangan				
4.	Anak mampu mengenal konsep banyak, sedikit				
5.	Anak mampu menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya				
6.	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5				
<b>Jumlah</b>					

Medan,

Leni Wahyuni Ginting

## LEMBARAN OBSERVASI SIKLUS II PERTEMUAN 1, 2, & 3

Nama Anak :

Klompok :

Yang Diamati:

Petunjuk : Beri tanda (✓) sesuai dengan pendapat anda dalam kegiatan permainan dagang-dagang berdasarkan kriteria berikut:

1 = Belum Berkembang (BB)

2 = Mulai Berkembang (MB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
<i>Bermainan dagang–dagang dengan berdagang gantungan kunci payung dari origami</i>					
1.	Anak mampu mnyebutkan jumlah bilangan 1–20				
2.	Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan				
3.	Anak mampu membedakan–bedakan jumlah bilangan				
4.	Anak mampu mengenal konsep banyak, sedikit				
5.	Anak mampu menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya.				
6.	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5				
Jumlah					
<i>Bermainan dagang–dagang dengan berdagang pensil</i>					

1.	Anak mampu menyebutkan jumlah bilangan 1–20				
2.	Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan				
3.	Anak mampu membedakan jumlah bilangan				
4.	Anak mampu mengenal konsep banyak, sedikit				
5.	Anak mampu menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya				
6.	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5				
<b>Jumlah</b>					
<i>Bermain dagang–dagang dengan berdagang keranjang dari origami</i>					
1.	Anak mampu menyebutkan jumlah bilangan 1–20				
2.	Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan				
3.	Anak mampu membedakan jumlah bilangan				
4.	Anak mampu mengenal konsep banyak, sedikit				
5.	Anak mampu menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya				
6.	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5				
<b>Jumlah</b>					

Medan,

Leni Wahyuni Ginting

## LEMBARAN OBSERVASI PRA SIKLUS

Nama Anak :

Klompok :

Yang Diamati:

Petunjuk : Beri tanda (✓) sesuai dengan pendapat anda dalam kegiatan permainan dagang-dagang berdasarkan kriteria berikut:

1 = Belum Berkembang (BB)

2 = Mulai Berkembang (MB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Anak mampu menyebutkan jumlah bilangan 1-20				
2.	Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan				
3.	Anak mampu membedakan jumlah bilangan				
4.	Anak mampu mengenal konsep banyak, sedikit				
5.	Anak mampu menunjukkan 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya.				
6.	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan benda yang ada sampai 5				
Jumlah					

Medan,

Leni Wahyuni Ginting

## Dokumentasi



Melakukan kegiatan baris-berbaris di halaman sebelum masuk kelas



Kegiatan belajar mengajar saat pra tindakan





Memperkenalkan nilai mata uang dan menjelaskan cara bermain permainan dagang-dagang



Melakukan kegiatan penjumlahan uang yang harus diberikan dari permen yang dibeli



Meyebutkan jumlah bilangan 1–20 dari benda yang ada



Kegiatan penyerahan uang pada saat jual-beli berlangsung





Kegiatan membedakan jumlah bilangan dan mengenal konsep banyak dan sedikit melalui uang mainan dalam kegiatan jual-beli



Menghitung jumlah benda yang dibeli dan disesuaikan dengan jumlah uang yang akan diberi



Kegiatan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah permen yang dibeli



Menjual keranjang dari origmi dan pensil



Menjual gantungan kunci bintang, bulan dan payung dari origami



Menjual Permen

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### I. DATA PRIBADI

Nama : Leni Wahyuni Ginting  
NIM : 38.15.4.107  
Tempat/Tanggal Lahir : Medan/24 Oktober 1996  
Fakultas/Jurusan : FITK/PIAUD  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Nama Ayah : Kaliwon Ginting  
Nama Ibu : Nur'aini Nasution  
Alamat : Jl. Karya Gg. Karang Sari Link. II No. 41A  
Motto Hidup : Maju Terus Pantang Mundur

### II. PENDIDIKAN FORMAL

2003–2009 : SDN 067097 Kota Medan, Kec. Medan Barat  
2009–2012 : MTS PAB 1 Helvetia, Sumatera Utara  
2012–2015 : MAS PAB 2 Helvetia, Sumatera Utara  
2015–2019 : Universitas Sumatera Utara, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Penulis

Leni Wahyuni Ginting  
NIM: 38.15.4.107

